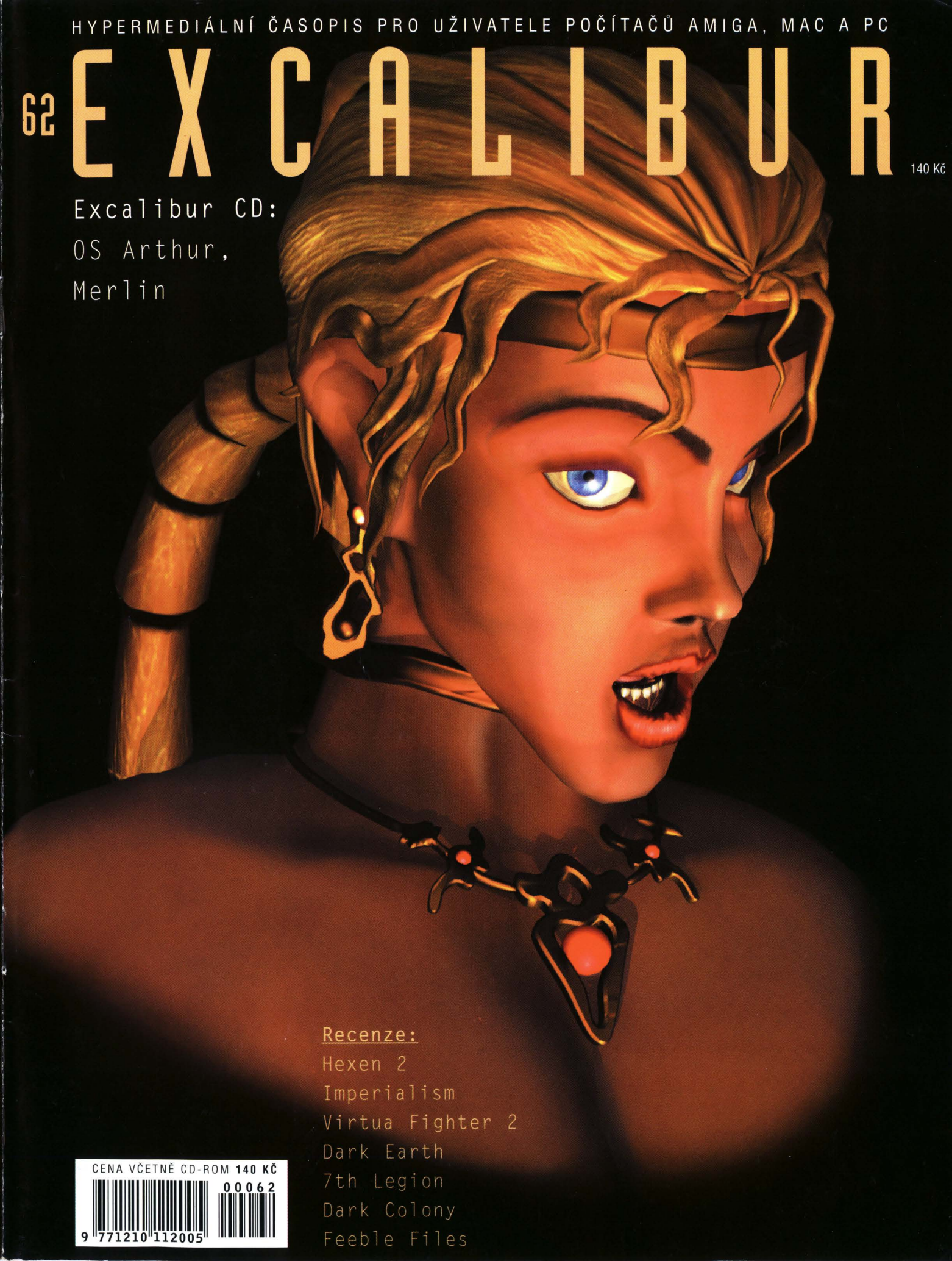
HYPERMEDIÁLNÍ ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ AMIGA, MAC A PC

62

EXCALIBUR

140 Kč

Excalibur CD:
OS Arthur,
Merlin

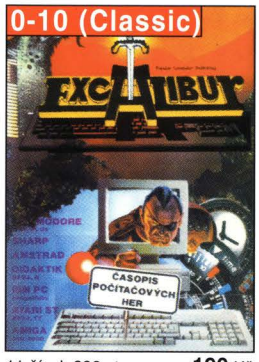


Recenze:
Hexen 2
Imperialism
Virtua Fighter 2
Dark Earth
7th Legion
Dark Colony
Feeble Files

CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ

9 771210 112005 00062

Máte všech 62 pohromadě?

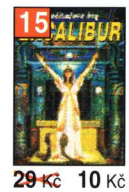


11 čísel, 292 strany **190 Kč**

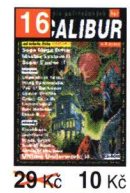
~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

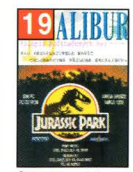


~~29 Kč~~ 10 Kč

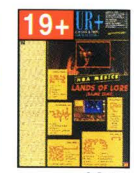


~~29 Kč~~ 10 Kč

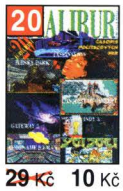
~~29 Kč~~ 10 Kč



~~29 Kč~~ 10 Kč

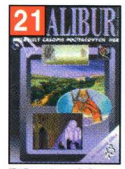


10 Kč



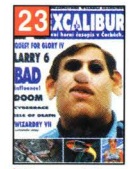
~~29 Kč~~ 10 Kč

10 Kč

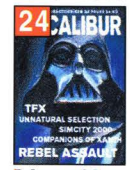


~~29 Kč~~ 10 Kč

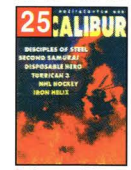
~~39 Kč~~ 10 Kč



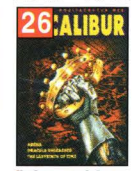
~~39 Kč~~ 10 Kč



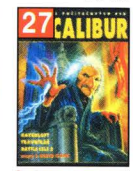
~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč

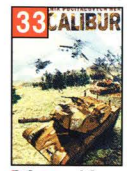
~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

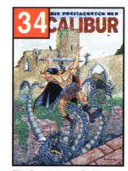
~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

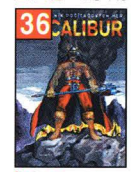


~~24 Kč~~ 10 Kč

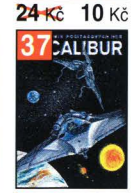


~~24 Kč~~ 10 Kč

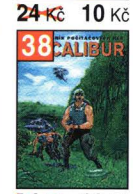
~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč

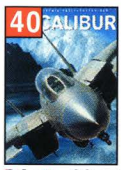


~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč

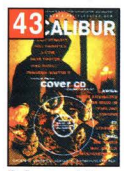
~~24 Kč~~ 10 Kč



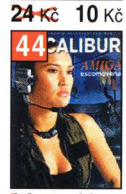
~~24 Kč~~ 10 Kč

~~24 Kč~~ 10 Kč

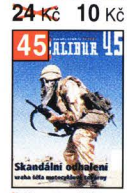
~~24 Kč~~ 10 Kč



~~24 Kč~~ 10 Kč

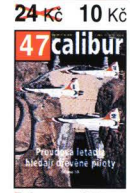


~~24 Kč~~ 10 Kč

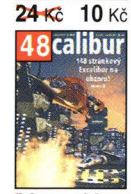


~~20 Kč~~ 10 Kč

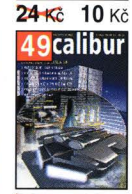
~~20 Kč~~ 10 Kč



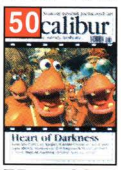
~~20 Kč~~ 10 Kč



~~20 Kč~~ 10 Kč

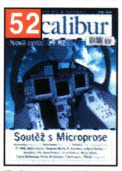


~~20 Kč~~ 10 Kč

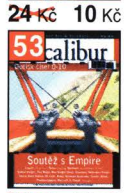


~~75 Kč~~ 20 Kč

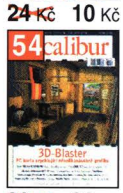
~~85 Kč~~ 20 Kč



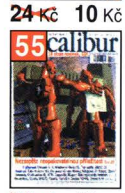
~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 40 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur Classic	= 190 Kč
Excalibur 55	= 40 Kč
Excalibur 15-25	= 110 Kč
poštovné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**390 Kč**

Využijte mimořádné slevy, kterou jsme pro vás připravili! Nyní máte možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly, a vychutnat si celých sedm let vývoje Excaliburu! Tato nabídka je časově omezená - platí do konce listopadu.

75 Kč

Excalibur CD 50 **Cena 75 Kč. PC:** Air Power, Buried in Time, Chronomaster, The Dig, Dr. Drago's, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, Prisoner of Ice, Roger Wilco - SQ6, Witchhaven, Worms.

75 Kč

Excalibur CD 52 **(CD-ROM magazín 1) Cena 75 Kč. PC:** Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Swoon, Za-p'T'Balls... **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA...

Excalibur + CD 56 Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Hra o video „Poborský dal góla". Přes 1000 programů! PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompson's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Return Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.
AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped. Funguje na CD-32 + Paravision.
MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Warcraft, Tubular Worlds, Warlords II, Wing Commander IV.

Excalibur CD 57 PC-602 MB-hry-dema: 3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your Best Shot, Warwind.
AMIGA-47 MB-hry-dema: Antz, Black Dawn II, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, P.L.E.B.s, Scions of a F.W. - Almagica, Stratego, Thunder Dawn, Turbo Lode II, Uropa II, Valhalla 3 Demo... a dalších několik set programů. Na A500-A4000 přiímo spustitelné, nefunguje na CD-32.

Excalibur CD 58 PC-529 MB-hry-dema: Admiral: Sea Battless, Banzai Bug, Beavis and Butt-head in Little Thingles, Blam! Machinehead, Blast Chamber, Blue ICE, CaveWars, Close Combat Trial, The Elder Scrolls: Dagerfall, Daytona USA, Destruction Derby 2, F22 Lightning 2, Fragile Allegiance, Hyper Blade, iM12A2 Abrams, Mind Grind, Realms of the Haunting, Santa Slayer, Simcopter, SimTunes, Tomb Raider, TriTyst, Virtua Squad... a dalších 134 shareware programů a her.
AMIGA-71 MB-hry-dema (celkem 15): Bograts, Bounty Hunter, JET-Pilot, Myst, Slipstream, Torque, Wendetta 3D, White Rabbits, Worms - The Director's Cut... a dalších několik set programů. Funguje na CD-32 + Paravision.

Excalibur CD 59 PC-554 MB-hry-dema: Atlantis, Ecstatica 2, Fallen Haven, Great Battles of Alexander, Jack Nicklaus 4, KKND, MDK, Tomb Raider - nové úrovně a dalších 121 programů, z toho 26 shareware her. Elektronický časopis KELT, čísla 1 - 3.
AMIGA-87 MB-hry-dema: 6-Tris, AMPU 1.0, Beasties, BurnOut, Blobz, Deface, Genetic Species New Demo, Final Splatt, Frontal Assault, Marathon, Cephalotron, Iceburg, Mr. Ufo, Nobochi, Robot World, Scions Preview II, SnakeMan, Survive, Testament 2.0, The Strangers, Tin Toy, Tiny Trops a dalších několik set her a programů. Funguje na CD-32 + Paravision.

Excalibur CD 60 PC-510 MB-hry-dema: Blood 0.99, Interstate, Necrodome, Outlaws, Perfect Weapon, Power F1, Prokletí Eridenu, Settlers 2 Gold Edition (The), Skull Quest 2, Theme Hospital... Celkem 66 programů, z toho 13 shareware her. Elektronický magazín C-Image číslo 1.
AMIGA-86 MB-hry-dema: Albion, Alien F1, Evil's Foom, Flyin' Hi, Lords of ROme, Powder, Wheels on Fire, Trapped II - Perty Demo, Genetic Species April Demo a dalších několik set programů. Funguje na CD-32 + Paravision.
Macintosh-45 MB-hry: Dome Wars, Doom shareware, Enigma 1.3, Spectre Supreme... **Macintosh-užitkové programy:** Disinfectant, PopupFolder, Stuffit Lite 3.6, ZipIt 1.3.7b10... celkem 46 programů

Excalibur CD 61 Plné verze MS-DOS her Betrayal at Crondor a Gateway a velké množství her a užitkových programů pro PC, Macintosh a Amigu.

100 Kč

100 Kč

75 Kč

100 Kč

75 Kč

100 Kč

75 Kč

100 Kč

75 Kč

100 Kč

Jak získat nabízené tituly?

❶ Nejprve si vyberte z naší nabídky. ❷ Na zadní část složenky typu C do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. ❸ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❹ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou. Dotazy a připomínky volejte na tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)	
Excalibur 20-27	= 80 Kč
Excalibur 50, 52-55	= 100 Kč
Excalibur CD 50, 56	= 150 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
příplatek doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**380 Kč**

Obsah

Milí přátelé,

nastal konec starým časům. Přišel hypermediální a multiplatformní Excalibur. Dlouho avizovaný OS Arthur je zde po mnoha měsících usilovné práce o několik dní dříve a přináší obrovské množství textových, obrazových a zvukových informací. OS Arthur je spustitelný ve Windows i na MacOS, čímž se stává přístupným i pro mnohé amigisty. Zprávu dat ve Windows 95 (no tohle!) zajišťuje Merlin, který rovněž obsahuje mnohé revoluční prvky.

Změny jsou všude a jsou asi dosud nejrozsáhlejší v celé historii Excaliburu. Je jich tolik, že jejich popisováním bychom zaplnili mnoho stran. Nejlepší bude, když si je sami okusíte na vlastní kůži.

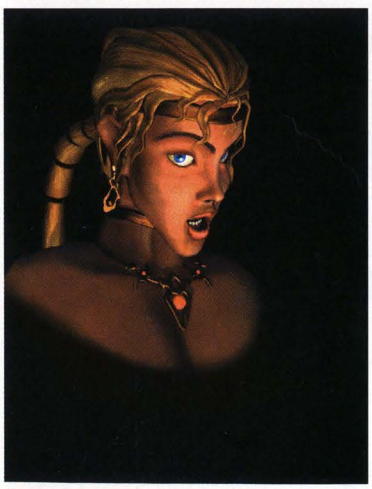
Samotný časopis je nyní rozdělen na dvě základní části: PC a Amiga. PC část zahrnuje sekce hry, vzdělávání a hardware.

V nově vzniklé sekci vzdělávání se budete setkávat se zajímavostmi ze světa multimediálních encyklopedií, vzdělávacích programů, slovníků a dalších. Dále znovu obnovujeme rubriku hardware. Asi největší změnou je amiga část. Od tohoto čísla bude v časopise prezentována samostatně (!). Na své si tak přijdou majitelé PC i Amig.

Uživatelé počítačů Macintosh budou jistě také spokojeni: současně s tímto Excaliburem přicházíme s dvouměsíčníkem MacLife (více informací na CD).

A to nejlepší nakonec: na zdokonalování časopisu, CD i WWW stránek nadále pracujeme, takže se již u příštího listopadového čísla dočkáte dalších překvapení.

Martin Ludvík, vydavatel



Cover: Dark Earth, © Kalisto Entertainment, 1997

PC

8 novinky

PREVIEW

8 Armored Fist 2
10 Close Combat 2: A Bridge Too Far
11 Die by the Sword
13 Dreams to reality
15 Falcon 4.0
18 Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game
8 Seven Kingdoms
14 Siege

REPORTÁŽ

20 ETCS '97

INVEX

24 Excalibur na Invexu

HACKING

24 O hackingu

SOFTWARE

27 Arxon-Kniha jízd

28 recenze

42 688(I) Hunter Killer
48 7th Legion
31 Atomic Bomberman
38 Dark Colony
28 Dark Earth
54 Dragon Dice
40 Hexen II
46 Imperialism
35 NHL - Open Ice
56 The Crow - City of Angels
36 The Feeble Files
32 Virtua Fighter II
45 X-COM 3: The Apocalypse

58 postupy

60 Master of Orion II: Battle at Antares
66 Realms of the Haunting
63 The Neverhood
70 Tubra Ubra II
58 X-COM3 - Apocalypse

76 vzdělávání

76 Brave Heart
77 The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction

6 hardware

6 MMX na hraní

Amiga MAX!

80 novinky

KALEIDOSKOP

80 Ablaze Entertaiment
80 Alien F1
80 Alive Media Software
81 Clickboom
80 Halový fotbálek nebude! :-(
80 Myst má konkurenta!
80 Sadeness Software
81 Sword
80 Vulcan - oprava!

PREVIEW

82 MYST
81 On Escapee
82 Star Fighter
81 The Shadow of the Third Moon (Y3D)
84 VULCAN SOFTWARE Co se děje?

TÉMA

87 Amiga Goes PowerPC

DRBY

88 DRBY

DOPISY

89 PoštÁ

HITPARÁDA

83 TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ
85 Top Ten of Future III
86 Top Ten of Future IV

90 recenze

96 Big Red Adventure
92 Flyin' High
94 Kang Fu
95 Strangers
90 Trapped 2 - Reincarnation of the Demons

98 software

98 OctaMed Sound Studio V1

99 učební

99 Hidden Truth

Předplatné Excaliburu

Předplatné Excaliburu + CD na 12 čísel činí 1 200 Kč, na 6 čísel 600 Kč. Předplatné získáte takto: Složenkou typu C (k dostání na poště) poukážete 1200 nebo 600 Kč na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Předplacené časopisy zasíláme od nejbližšího čísla. **Informace o předplatném:** 02/66 71 23 15-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Předplatné maclife

ALTERNATIVNÍ DIGITÁLNÍ MAGAZÍN PRO UŽIVATELE MACOS

Předplatné MacLife + CD na 6 čísel činí 1 080 Kč. Předplatné získáte takto: Složenkou typu C (k dostání na poště) poukážete 1 080 Kč na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Předplacené časopisy zasíláme od nejbližšího čísla. **Informace o předplatném:** 02/66 71 23 15-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Jan Virt. **Zástupce šéfredaktora:** Jakub Dvořáček (Jake). **Autoři PC:** Karel Florian (Karel), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Pavel Pluháček (Bouchetty), Jan Kálal, Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Marek Růžička (Marek). **Šéfredaktor Amiga Max!:** Josef Komárek (Joe). **Autoři Amiga:** Jan Komárek (Honza), Jan Toužimský (JayTee), Martin Tuček (Martin), Jan Kleisner (JKL). **Excalibur na Internetu:** www.excal.cz. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Petra Vaněčková, Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Česká typografie, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (-ml-).

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1997.

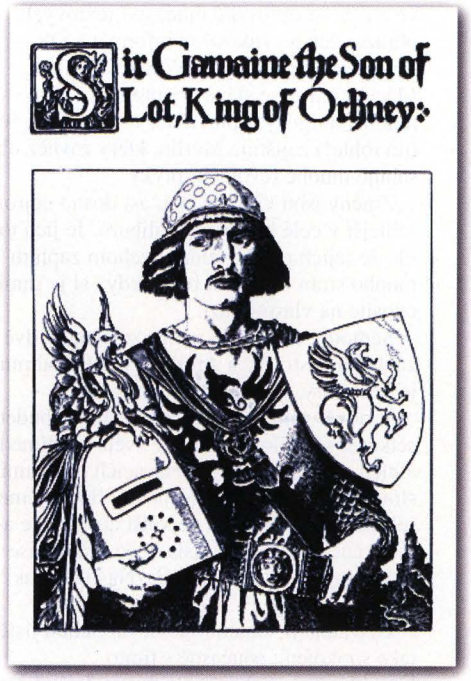
0 až 29 ★ nepoužitelné 30 až 49 ★★ pochybné 50 až 69 ★★★ solidní 70 až 89 ★★★★ velmi dobré 90 až 100 ★★★★★ neodolatelné

ZAKOUPENO NA INVEXU 15.10.1997 ZA 40,-

Soumrak mečů

NOVÁ CELOROČNÍ HRA S EXCALIBUREM

Celých čtrnáct dní až do Nového roku „trvaly svatební radovánky na hradě Camelotu. Venku padal hustě sníh. Uléhal do tichých závějí, ale poryvy větru znovu a znovu zdvíhaly sněžné víry a meluzína kvílela v každé skulince." (Z knihy Rytíři krále Artuše, Fénix 1992.)



Ticho na Camelotu. Ne každý den se v dobách krále Artuše bojovalo. Byly také dny klidné a tiché, kdy rytíři společně každý den usedali ke kruhovému stolu, jen aby se pobavili a ukrátili dlouhou chvíli. Jednoho dne vymyslel Merlin pro rytíře hru, která je tuze bavila, protože to byli mužové nejen stateční, ale také velmi chytří a vzdělaní. A Merlin byl rád, že se rytíři tak dobře baví, i když nepoužívají zbraně, ale pouze své hlavy. Hra trvala celý rok a probíhala asi takto. Prvního dne v měsíci řekl vylosovaný rytíř například: „Mé slovo je určeno Percivalovi a je jím jméno, které dal národ Vikingů žijících na severu králi obrů." Percival a všichni ostatní rytíři mohli o hádance dlouho přemýšlet, ale za měsíc musel každý, kdo se chtěl dále účastnit Merlinovi hry, znát správnou odpověď. Prvního dne dalšího měsíce tedy opět rytíři zasedli a tentokrát promluvil Percival. „Byla to těžké hádanka, ale ta má nebude o nic jednodušší. K písmenům slova, které bylo určeno pro mě přidejte ještě jedno a z nich sestavte název rostliny." Tak probíhala Merlinova hra po celý rok. Vítězem byl každý, kdo po roce pošeptal Artušovi výsledné slovo. Takové slovo, který měl na mysli rytíř, který vymýšlel hádanku jako dvanáctý.

Konkrétně. My vám řekneme, že první slovo bylo Thrym a slovo Percivalovo myrtha, ale to samozřejmě nebude zdaleka vše. Merlinovu hru si totiž budete nyní s Excaliburem zahrát i vy. V tomto čísle promluví první rytíř a v každém dalším po celý rok na něj vždy jeden rytíř naváže. Kdo s námi bude chtít hrát musí tedy mít k dispozici všechna čísla, protože jednotlivé hádanky na sebe budou podobně jako v ukázce navazovat. Každý, kdo nám do měsíce od vyjití poslední neboli dvanácté hádanky pošle správnou odpověď, bude zařazen do slosování. Tři šťastlivci si budou moci vybrat počítačovou hru podle vlastního uvážení, kterou jim Excalibur zašle.

Losování probíhá jen proto, abyste si mezi sebou nepředávali správné odpovědi. Některé hádanky budou totiž velmi těžké, takže je docela možné, že výherci více než tři ani nebudou.

Může se stát, že na některou hádanku bude více možných odpovědí. Abyste však mohli hru dohrát budete muset přijít na takovou odpověď, na kterou navazuje další hádanka. Na druhou stranu vám můžeme slíbit, že pokud vaše závěrečná odpověď nebude správná a vy prokážete správnost každé průběžné odpovědi až po závěrečnou, budete rovněž považováni za výherce.

Ještě pro vysvětlení dodáváme, že hra probíhá v češtině (pokud nebude řečeno jinak), i když to přirozeně nebyla rodná řeč rytířů kruhového stolu.

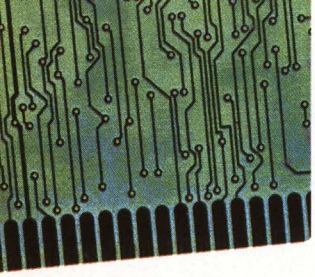
1. měsíc. Los padl na pana Gawaina. „Neměl jsem mnoho času na rozmyšlení, proto bude má hádanka velmi jednoduchá. Není to rytíři tak drahé jako krásná paní. Každý rytíř to však má a žádného rytíře, co znám to, na rozdíl od vrtkavých žen, nikdy nezradilo. Dáváme tomu jména a vy jistě víte jaké jméno jsem dal tomu svému. To budiž mé slovo, které předávám panu Kayovi."

JEŠTĚ CHVILKU*...

KLAN

CD ROM MĚSÍČNÍK NOVÉ GENERACE PRO NOVOU GENERACI

*Chvilka = 50 minut filmových ukázek, trailerů a videoklipů, 40 minut hudebních ukázek, 60 minut původního soundtracku, 200 MB demoverzí počítačových her, 500 stran textu...



MMX na hraní

JAKÝ POČÍTAČ JE VHODNÝ PRO DOMÁCÍ POUŽITÍ?

- PŘEMYSL TWRDÝ -

Vážení čtenáři,
Časopis Excalibur se již sedm roků věnuje počítačovým hrám. Kromě toho se částečně věnuje i popisu potřebného hardwaru. Počínaje tímto číslem se chceme této rubrice věnovat o něco systematičtěji. Následující článek berte jako úvodní, je určen především těm z Vás, kdo se chcete vybavit novým počítačem. Přinášíme Vám několik tipů a obecných rad, nechybí ani doporučení náhodně zvolených prodejen. V dalších číslech se budeme věnovat také přehledu příslušenství, monitorů, CD-ROM, grafických a zvukových karet. Také se vrátíme k počítačovým sestavám, které budeme podrobněji testovat. Napište nám, co vše se chcete v rubrice hardware dozvědět.

Záleží na tom, k čemu počítač potřebujete. Jako herní časopis na výběr pohlédneme očima počítačového hráče. Pokud chcete hrát pouze hry, může Vám dobře posloužit **herní konzole**, jako je například Sony Playstation, 3DO, Nintendo 64 nebo Sega Saturn. Výhodou těchto zařízení je naprosto bezproblémové hraní bez nutnosti instalace programů, nevýhodou je, že se nedají použít na nic jiného. Rozumnějším řešením se zdá nákup počítače **Amiga**, který má dobrý operační systém s jednoduchou a bezproblémovou obsluhou, ovšem kromě her na něm můžete i psát texty, programovat, dělat grafiku a hudbu nebo brouzdat po Internetu. Podobnou službu Vám udělá i počítač **Macintosh**, určený méně na hry a více na profesionální grafiku a DTP. Pokud jste si nevybrali, nezbývá, než abyste si pořídili počítač typu **PC**. Je sice konstrukčně nejzaostalejší a vyžaduje pevné nervy při instalaci i každodenním provozu, získáte však přístroj, na kterém můžete pracovat s produkty firmy Microsoft, jako např. Windows a různé kancelářské aplikace, a pokud máte dost peněz na výkonný procesor, dostatek paměti, grafickou a zvukovou kartu, můžete si zahrát i špičkové hry.

Na co dát pozor při nákupu. Přes veškeré problémy se v současnosti nejrozšířenějšími staly počítače PC, které vyrábí řada výrobců. Existuje pro ně největší nabídka programů ze všech oblastí, od kancelářských aplikací, přes grafické programy až po ty nejlepší hry. Ovšem aby Vám vše fungovalo, potřebujete výkonnou sestavu, což v současnosti znamená Pentium MMX, paměť aspoň 32 MB, velký harddisk 2 GB, vícerychlostní CD-ROM (8-16x), zvuková karta Creative Labs (16-32) a grafická karta 3DFX 4 MB. Nejlépe je vše koupit najednou a později do pécéčka raději nic nepřidávat. Ale i když vše koupíte u značkového dodavatele a zaplatíte třeba 100.000 Kč, ještě jsem neviděl majitele pécéčka, kterému by jeho přístroj fungoval bez problémů. Je to způsobeno tím, že jednotlivé komponenty pocházejí od různých výrobců, že operační systém nefunguje jak by měl a že programy a drivery nejsou kompatibilní se všemi variantami konfigurací.

Doporučení prodejen. Zajímalo nás, jaký počítač na hry nám doporučí v počítačových obchodech. Obrátili jsme se nejprve anonymně na firmy ABM a ProCA s požadavkem na zaslání nabídky na PC vhodné domů na hry. Obě firmy nám nabídly podobnou sestavu v ceně do 50000 Kč včetně DPH, viz tabulka 3. Proti našim představám chyběla pouze grafická karta karta 3D FX, která zatím není standardně nabízená, a její cena je asi 6000 Kč. Pokud porovnáme nabídky obou firem, jsou obě velmi solidní. **ABM** nám doporučila lepší procesor, ale jen 8x CD, přestože 16x CD stojí jen o 800 Kč víc, je tedy z hlediska poměru cena/výkon v současnosti jednoznačně optimální. Zvuková karta by byla lepší standardní od Creative Labs. U nabídky firmy **ProCA** chyběla pro jistotu zvuková karta úplně, lze ji však přiobjednat např. SoundBlaster 16 za 2562 Kč vč. DPH. Za stejný příplatek lze získat také dnes jednoznačně vhodnější procesor MMX 166. Pochválit lze naopak doporučení harddisku a CD-ROM, které je plně v zájmu zákazníka.

Možnost financování-leasing. Pokud je pro Vás 50000 Kč za počítač příliš mnoho a chcete na něm hrát také hry, nedoporučujeme Vám kupovat si PC starší nebo levnější sestavy. Nové hry by Vám na něm totiž nefungovaly. To si radši pořiďte herní konzoli nebo Amigu. Nebo - je zde ještě možnost pořídit si počítač na leasing. Nabídku leasingové firmy Airfin shrnuje poslední tabulka. Pořídit lze pochopitelně i jakoukoliv jinou sestavu podle přání. –pt

Tabulka 1-přehled počítačových platforem a jejich použití

Platforma:	Použití:	Výhody:	Nevýhody:
herní konzole	hry	kvalita, cena	jednoúčelové
Amiga	hry, grafika	cena	není PC
Macintosh	grafika,DTP	špička	málo her
PC	univerzální	kancelářský	nespolehlivost

Tabulka 2-Jaké PC doporučuje Excalibur pro hry

procesor:	Pentium MMX 166
paměť:	32 MB
harddisk:	1 GB
CD ROM:	16x
zvuk:	Creative Labs 16
grafika:	3D FX 4 MB
monitor:	15"

Tabulka 3-Jaké PC doporučují na hry firmy ABM a ProCA

procesor:	Pentium 166 MMX	Pentium 150
paměť:	16 MB	16 MB
harddisk:	1,08 GB	1,6 GB
CD ROM:	8x	16x
zvuk:	Data Expert 16	-
grafika:	PCI VGA S3, 2MB	PCI VGA S3, 2MB
monitor:	15" Philips multimedia	15" SAMPO
cena s DPH:	47568 Kč	44077,70 Kč

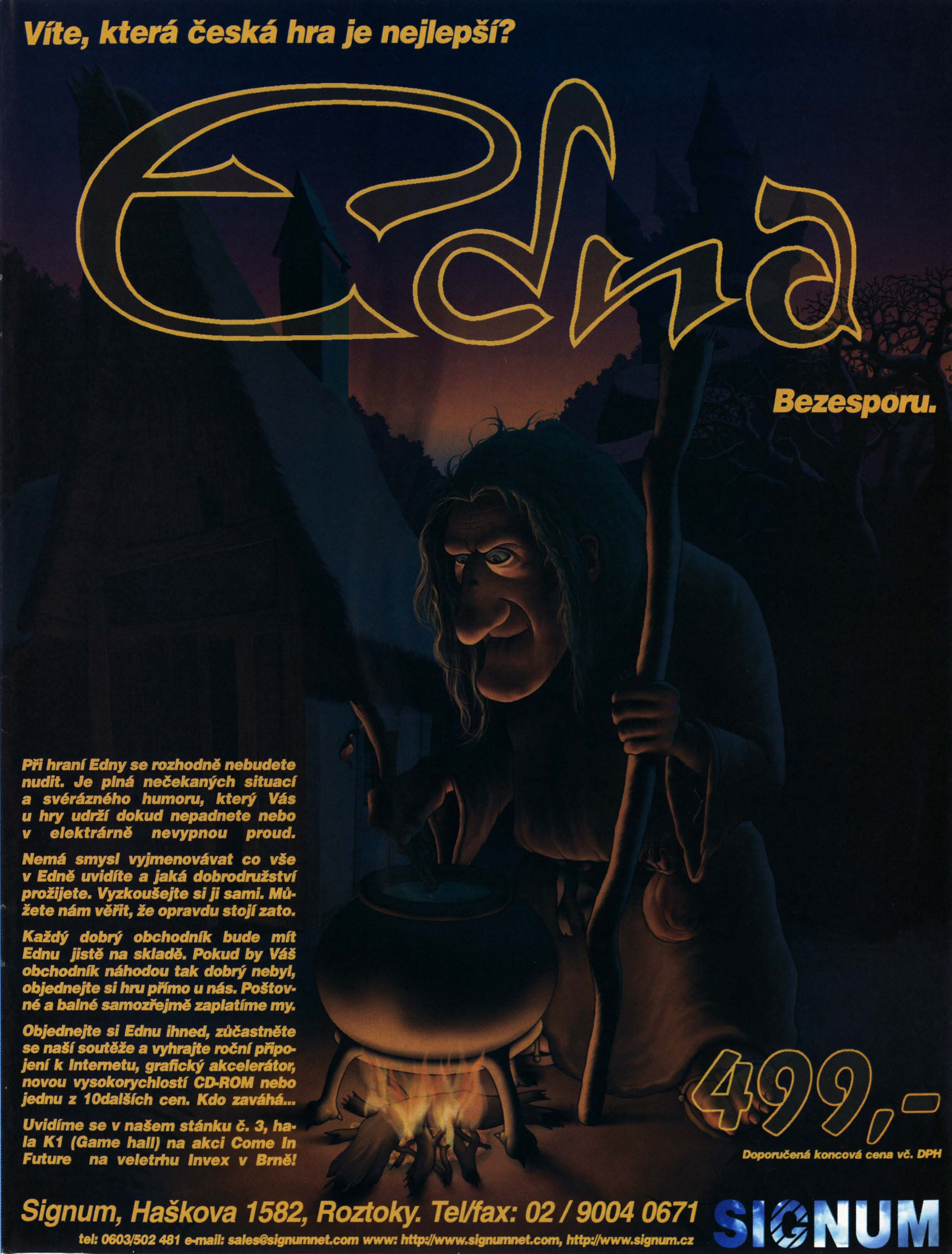
Tabulka 4-Kolik stojí PC na leasing

procesor:	Pentium 150
paměť:	16 MB
harddisk:	1,2 GB
CD ROM:	-
zvuk:	standard
grafika:	standard
monitor:	14" PV dig.
cena s DPH:	9800 Kč první splátka, 1380 Kč 23 měsíčních splátek, 57 Kč 12 měsíčních splátek. V ceně je pojištění po dobu trvání leasingu.

Víte, která česká hra je nejlepší?

Edna

Bezesporu.



Při hraní Edny se rozhodně nebudete nudit. Je plná nečekaných situací a svérázného humoru, který Vás u hry udrží dokud nepadnete nebo v elektrárně nevypnou proud.

Nemá smysl vyjmenovávat co vše v Edně uvidíte a jaká dobrodružství prožijete. Vyzkoušejte si ji sami. Můžete nám věřit, že opravdu stojí zato.

Každý dobrý obchodník bude mít Ednu jistě na skladě. Pokud by Váš obchodník náhodou tak dobrý nebyl, objednejte si hru přímo u nás. Poštovné a balné samozřejmě zaplatíme my.

Objednejte si Ednu ihned, zúčastněte se naší soutěže a vyhrajte roční připojení k Internetu, grafický akcelerátor, novou vysokorychlostí CD-ROM nebo jednu z 10dalších cen. Kdo zaváhá...

Uvidíme se v našem stánku č. 3, hala K1 (Game hall) na akci Come In Future na veletrhu Invex v Brně!

499,-

Doporučená koncová cena vč. DPH

Signum, Haškova 1582, Roztoky. Tel/fax: 02 / 9004 0671

tel: 0603/502 481 e-mail: sales@signumnet.com www: http://www.signumnet.com, http://www.signum.cz

SIGNUM

NOVINKY

preview

Seven Kingdoms

Je to už docela dávno, co po naší milé matičce kromě lidí pobíhala všeliká monstra a kdy měli lidé k bohům mnohem blíže, stejně jako měli bohové blíže k lidem. A ještě trochu vzdálenější je doba, kdy řecká, čínská, japonská, perská, mayská, normanská a vikingská říše měla každá rozlohu jedné chýše. A právě v této době, jejíž přesnou dataci nejsem s to odhadnout, začíná děj hry, na které v poslední době zuřivě pracují ***Interactive Magic.***

Na první pohled je hra *Seven Kingdoms* velmi nápadně podobná *Civilizaci.* A dokonce se k tomu její tvůrci hrdě hlásí. Říkají, že jejich dílko bude taková real-timeová *Civilizace.* Jenže z toho musí zákonitě vyplynout jeden nemalý problém. Něco tak složitého a rozsáhlého jako byla *Civilizace*, přeci nelze ovládat v reálném čase, pokud by neběžel zas tak pomalu, že bychom se u toho všichni ukousali nudou. Byl jsem ale ujištěn, hráči *Seven Kingdoms* se ani neukoušou, ani neroztrhají, ale že se výborně pobaví. Toho má být docíleno několika způsoby. Zaprvé, herní systém sice bude podobný *Civilizaci*, překoná tedy složitost *Command & Conqueru* nejméně o 100%, přesto však bude zjednodušen. Zdali o trochu nebo výrazně, to se dozvíme až z hratelné verze. Hlavním rozdílem však bude fakt, že jednotlivá království by neměla růst ani zdaleka do takových rozměrů jako v *Civilizaci* a že k dispozici nebude takové množství jednotek. Ano, ano, konec je všem těm skvělým útokům třiceti jadernými hlavicemi najednou, mí milí dobyvatelé. Konec je budování gigantických říší, milí megalomané. Konec je tisícům kilometrů železnic, milí mašinfírové.

Nedokáži si zatím dost dobře představit, jak to nakonec dopadne. Buď

to bude malé nebo příliš veliké, pomalé nebo moc rychlé, zmatené nebo velmi jednoduché, a nebo to bude zkrátka skvělé. Vždy je těžké nalézt ten jedinečný harmonický bod, který udělal *Civilizaci Civilizací* a *Dunu II Dunou.* Podaří-li se ale Interactive *Magicu* se k tomuto bodu alespoň přiblížit, podaří-li se odstranit alespoň nějaké zápory dosavadních real-timeovek a nezničit všechny klady *Civilizace* (tím nechci říci, že na real-time systému je v principu něco špatného), tak se všichni máme na co těšit.

Sedm Království. Už jsem napsal, jakáže království to budou. Mě osobně velmi mrzí, že se na seznam opět nedostala má oblíbená Babylónie, ale chápu, že žádná hra, která by se jmenovala Osm království by nikdy nemohla prorazit. Jak trapné číslo. Vás ale bude nejspíše více zajímat chvástání výrobců her, že každá civilizace bude mít nejen odlišnou architekturu a kulturu vůbec, ale také bojové jednotky a zbraně stejně jako mytologii. Každý národ prý totiž bude mít své bohy, které se budou moci stát velmi účinnou pomocí nejen při vašich válečných snaženích. Jenomže dnes už všichni vědí, že žít s bohy je nejen velmi nákladné, ale také nejisté. Naštěstí se hráč bude moci vyhnout všem pletkám s těmito vrtkavými bytostmi a investovat mnohem jistěji do vědy, či do méně spolehlivých, ale také méně nákladných špiónů. S těmi špiony to ale nebude zas tak jednoduché, žádné vy se snažte a já se povezu, protože hra se neomezí jen na budování rozvědky. Je asi zbytečné psát, že si budete moci také vybudovat účinnou kontrarozvědku.

Hlavně v počátku hry nemusíte zlato a drahokamy získávat budováním obchodních stezek a obchodem vůbec. Mimo jiné tu budou zlé a hamižné stvůry sedící ve svých jeskyních na hromadách zlata nebo vesničky starousedlíků, kteří vždy mají nějakou tu hroudu zlata v matraci. Zavítá-li však vaše armáda do vesnice, nemusíte ji nutně brutálně vyvraždit. Záleží totiž jen na vašich schopnostech a na autoritě vašeho krále, jestli se mužové z vesnice nepřipojí k vaší armádě. Podobných nápadů a nápadků by jsme měli v *Seven Kingdoms* najít ještě mnoho.

Izometricky viděnou krajinu budete samozřejmě obdělávat, zavlažovat, rozkopávat a tahat z ní železo, do toho všeho se vám budou bouřit lidé i nebe, což potěší obzvláště na moři, bude vám pršet, pročež se vaši vojáci budou místo boje klouzat po blátě, bude se pod vámi třást země, prostě radost.

Suma sumárum to přinejlepším vypadá na dobře hratelnou a především při hře po síti (až šest hráčů) také velmi zábavnou real-time strategii, u které se dobře pobaví i mnozí odpůrcové tohoto herního sub žánru. Některé hráče jistě také potěší skutečnost, že na rozhýbání těch všech bojovníků, zemědělců, králů a horníků sedmi národností by měla stačit 486ka na 66 MHz, což je v dnešní době pro mnohé jistě velmi milá zpráva. Takže v **listopadu** v zemi sedmi království nashledanou. **—Leif Mongolso**

preview

Armored Fist 2

Firma ***NovaLogic*** proslula na počátku své existence hrou *Commanche,* simulátorem vrtulníku, který ve své

vem, které slyšíte během akce v komunikačním systému. Všechny zvuky, o kterých jsme mluvili, společně s efekty, podbarvujícími atmosféru zuřící bitvy vně tanku, budou zpracovány v Dolby Surround Systému, který umožňuje za použití speciálního dekodéru prostorovou reprodukci zvuku.

K věrohodnosti simulace tanku M1A2 Abrams jistě při-

doběž neměl naprosto žádnou konkurenci. Však také *Commanche* vyžadoval jako jedna z prvních her bezpodmínečně a krutě 4 (slovy čtyři!) megabyty RAM. Engine *Voxel Space,* použitý s úspěchem v této hře, byl základem tankové simulace *Armored Fist.* To, co v letovém simulátoru sklidilo ovace, se však z pozemní perspektivy tanku jevilo dosti hranatě a tak jsme mohli číst v recenzích nářky nad kostrbatou grafikou hry a že „když to vypadá tak blbě, tak to mě přešla chuť to hrát vůbec". I když ostatní stránky hry byly velice slušné, pozlátko grafiky tu chybělo. Firma tedy pro druhý díl *Armored Fist,* kde vystupuje v hlavní roli člen armády Spojených států, tank M1A2 Abrams, vylepšila engine *Voxel Space,* a to nejenom tím, že přidala k jeho názvu číslici 2.

Drtivá většina enginu *Voxel Space 2* byla napsána přímo ve zdrojovém kódu, a tak se větší námaha při programování proměnila ve sladké ovoce rychlosti grafiky a možnost doplnit prostředí obklopující tank(y) ve hře o spoustu titěrností, které přibližují virtuální svět *Armored Fist 2* realitě. Všechny objekty ve hře jsou neuvěřitelně detailně prokresleny a drobné grafické finesky jako je třeba průhledný (tudíž věrohodnější) kouř vycházející třeba z hlavně tanku po výstřelu (nebo po zásahu z jakékoliv části tanku :-) či pohybující se mračna po obloze dodávají hře tolik potřebnou a vámi hráči vyhledávanou grafickou přitažlivost. Hra bude obsahovat i krátké filmové prostřihy, které slouží v tréninkových misích jako nástroj instruktáže a snad i proto, aby si hráči v dnešní době plné všelijakých smrtonosných zbraní z „nedaleké" budoucnosti uvědomili, že to, co ve hře řídí, skutečně jezdí po zemském povrchu tam někde za Velkou louží (a kdo ví, kde ještě). Atraktivnost hry by měla zvyšovat i různá prostředí (od pouště, přes džungli až třeba po zasněženou krajinu), ve kterých se odehrává více než 35 misí, rozdělených do čtyřech kampaní. Hra bude schopna zobrazit děj na bitevním poli ve třech SVGA módech, a tak by si měli vybrat i ti, kdož ještě dostatečně neupgradovali procesor svého počítače.

Ozvučení hry bude také velice realistické, neboť všechny zvuky doprovázející příslušné akce (startování, střelbu ze zbraní, charakteristický zvuk pásů, atd.) snímány přímo z reálného prostředí. Stejné je to i s povely uvnitř tanku či s mluveným slo-

spěla i ochota jeho výrobce, firmy *General Dynamics,* poskytnout dokumentaci potřebnou k přesnému modelování toho, jak se takový kolos o několika desítkách tun chová. Ve vývojovém týmu firmy *NovaLogic* zajisté nemohl chybět ani odborný poradce z řad armády, který zásoboval ostatní členy týmu důležitými informacemi, jakým způsobem by se zachoval nepřítel, jak by měl postupovat hráč, aby byl v plnění svého úkolu úspěšný, a jaké mu nastražit do cesty překážky.

V již zmiňovaných více než 35 misích hry pro jednoho hráče si můžete vybrat ze tří funkcí, ve kterých pak budete plnit svěřené úkoly. Funkce řidiče tanku, střelce či velitele tanku vás sice upoutá do jednoho konkrétního stroje, ale postu-

pem času vám bude nabídnuta možnost velet až 32 tankům najednou. Bojovat budete proti takovým strojům, jako jsou ruský tank T-80, pěchotním transportérem BMP či nepřátelských vrtulníkům Hind, jejichž umělá inteligence by měla být

na vysoké úrovni (jak jinak). Měli by vám tudíž zavařit tak, že ani nebudete mít čas kochat se nádhernými panoramatickými scenériemi, které generuje *Voxel Space 2*. Náplň misí zůstává podobná všem těm, které se běžně objevují v simulátorech nejen tankových. Od vyloženě agresivních (zničit nějaký objekt, provést frontální útok na nepřátelské pozice) až po defenzivní (ochrana důležitého objektu nebo konvoje). Ač to vypadá, že v moderních válečných strojích jakéhokoliv typu stačí stisknout příslušné tlačítko, je v *Armored Fist 2* zapotřebí naučit se určité taktické a strategické záležitosti, nutné pro úspěšnost akce i v reálném prostředí. Znamená to například zvolit za využití terénních nerovností nejvýhodnější pozici pro útok, postupem času řídit ostatní tanky pomocí rádia do vhodných uskupení a pozic, atd.

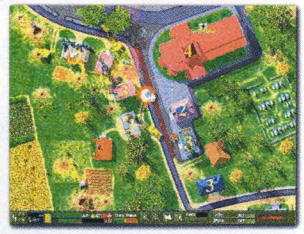
Hře nebude chybět možnost ani možnost hry více hráčů po síti (přesněji osmi hráčů) či přes modem nebo sériový kabel. Zajištěna je i hra přes Internet pomocí převáděcího ovladače IPX na TCP/IP (Kali). Hráči mohou hrát ve třech různých módech: společné plnění misí v týmu, hra dvou skupin po čtyřech hráčích proti sobě a poněkud přitažený za vlasy, nicméně zavedený a tudíž běžný deathmatch.

Hardwarové požadavky, zvláště pro nejvyšší rozlišení, jsou dosti kruté, i když dosti běžné (jak už to tak bývá). Pro největší požitek z rychlé grafiky budete potřebovat rychlé Pentium, nejlépe MMX, 32MB RAM a quadspeed CD-ROM mechaniku. Minimální konfiguraci představuje procesor 486/DX4, SVGA videokarta, dvourychostní CD-ROM mechanika a samozřejmě myš. Program bude možné spustit jak z Windows 95, tak i z DOSu. Hra bude podporovat velké množství joysticků, jako jsou Thrustmaster FCS a WCS, CH Flight Stick, Wingman Extreme, Microsoft Sidewinder atd.

Výsledek snažení autorů by měl spatřit světlo světa v **listopadu** tohoto roku (ale to říkají dneska všichni). No, uvidíme.
—Fanatic

preview

Close Combat 2: A Bridge Too Far

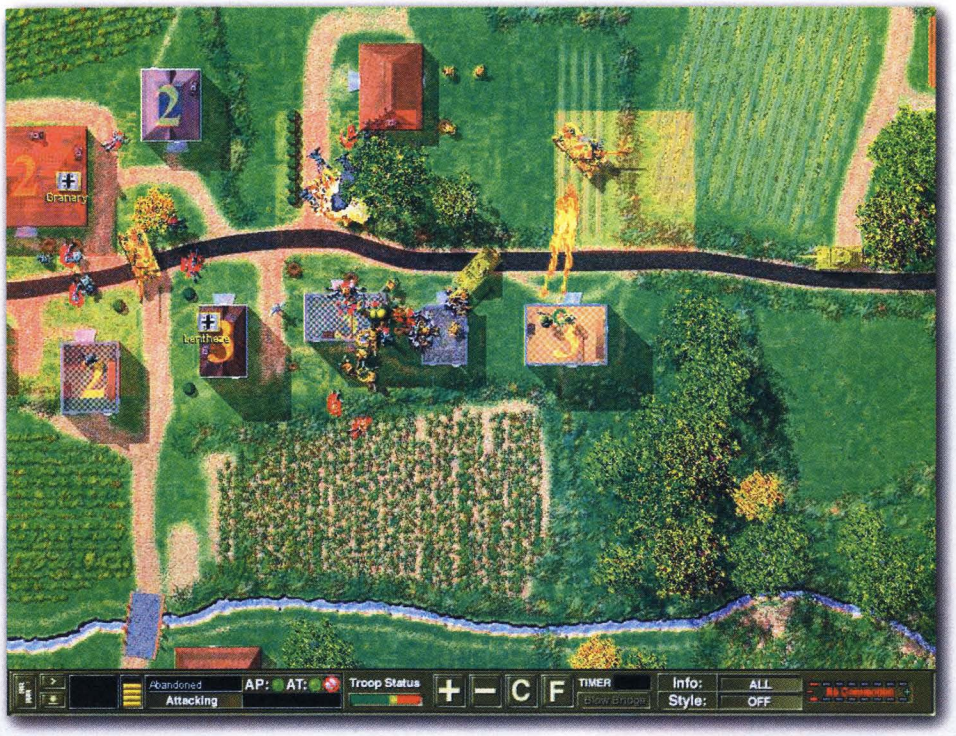


Realtimeová strategická hra firmy *Microsoft*, *Close Combat*, proběhla počítačovým tiskem v České republice bez většího rozruchu a zájmu. Britský *PC Gamer* ocenil první díl *Close Combatu* titulem „Nejlepší válečná hra roku". Nyní přichází *Microsoft* s pokračováním a nutno poznamenat, že očekávání vkládaná do *Close Combat 2* mají velkou šanci být vrchovatě naplněna.

Close Combat čerpá z nevytěžitelného dolu, bezedné studny všech válečných her, Druhé světové války. První díl tématicky čerpal z období spojenecké invaze v Normandii. Podtitul druhého dílu jistě znalým téma-

tu připomene i u nás několikrát uvedený klasický válečný film „Příliš vzdálený most". Znamená to tedy, že se *Close Combat 2* bude zabývat operací Market Garden, při které spojenecká vojska za účelem rychlého ukončení války vyslala do nepřátelského týlu, Němci okupovaného Holandska, kombinované jednotky pěchoty a výsadkářů. Tyto jednotky měly v okolí holandského města Arnhem zajistit pět strategických mostů a urychlit tak přesun hlavních sil blíže k německým hranicím, přičemž měly zneškodnit i velkou část německých sil v prostoru operace. Každý, kdo viděl film nebo nechyběl ve škole na 2. světovou válku, ví, že „most byl příliš vzdálený" a operace, přestože nevypadala vůbec beznadějně, neskončila úspěchem (nebo skončila, podle toho, z které strany se na to díváte).

Pro hru samotnou to znamená, že když vám bude poskytnuta možnost hrát buď za Spojence, nebo za německou stranu (jakože tuto možnost dostanete), ne-



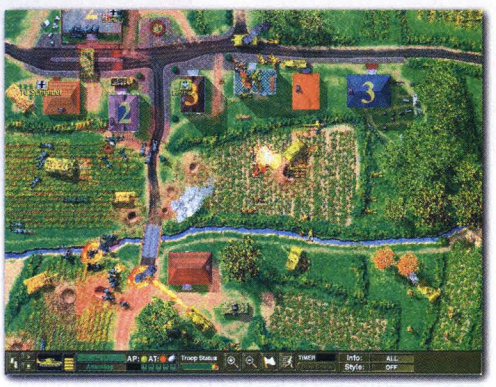
Přednostní hry by měl zůstat fakt, že v realtimeovém kabátě jsou oblečena skutečná historická data a skutečnosti, každá jednotka má svůj psychologický profil (takže se nevrhne do beznadějně ztracené situace jenom proto, že to chce ten chytrák nahoře). K tomu se ještě přidá vylepšený ovládací interface hry, který je velmi intuitivní a přehledný. Pro neúnavné stratégy bude připraven i Battlemaker, který jim poskytne možnost vytvářet bitvy s určováním toho, kde mají být jednotky vysazeny, jakých cílů mají dosáhnout, jakou budou mít jednotky strukturu atd. Spolu s historickými zdigitalizovanými filmy a nápovědou zabudovanou do programu by mělo být o spokojenost hráče velmi dobře postaráno.

bude úkol Němců ubránit nizozemské mosty tak jednoduchým úkolem.

K dispozici budete mít tři herní módy. Jestliže se vám nelíbí spousta plánování a chcete se okamžitě zapojit do válečné vřavy, bude pro vás připraveno mnoho samostatných bitev. Jejich úkolem bude povětšinou obsazení nebo udržení nějaké klíčové oblasti s předem určeným počtem jednotek. Druhou možností bude volby Operations, kde ti, kdo si chtějí trochu zaplánovat a zapřemýšlet, budou nuceni před každou bitvou přesně určit, které jednotky se akce zúčastní a které zůstanou v záloze pro další bitvu.

A nakonec třetí mód pro nejpoctivější, nejnáročnější a nejzkušenější stratégy, mód Campaigns. Tato volba vás postaví do velení jednotkám, před kterými je celá operace Market Garden, rozdělená do několika částí a vyžadující více plánování a přemýšlení. Pokud se stane, že přijdete v první bitvě o příliš mnoho jednotek, ocitnete se v nevýhodě ještě dříve, než začne bitva druhá.

Jestli se vyplatí pořídit si *Close Combat 2: A Bridge Too Far* a snažit se dobýt (nebo ubránit) pět nesmírně strategicky významných mostů přes řeky Maas, Waal a Rýn v Německem kontrolovaném Holandsku, to by se mělo ukázat letos v **listopadu**. Uvidíme. —**Fanatic**



Podle obrázků můžete nahlédnout, že hra bude po grafické stránce vypadat velice dobře. Poněkud hranatější styl z prvního dílu vystřídají prostředí vytvořená podle reálných kartografických údajů. Proto se budete moci setkat v krajině se spoustou věcí, které tam přirozeně patří, ale ve strategických hrách se moc často nevyskytují. Klikaté silničky, řady domků v rozličných úhlech, říčky a řeky, množství stromů atd. Bučící krávy a štěkající psi vytvářejí dojem, jakoby ani válka... dokud se nerozštěkají kulomety a samopaly, nezasyčí plamenomety a nezaburácejí motory tanků.

preview

Die by the Sword

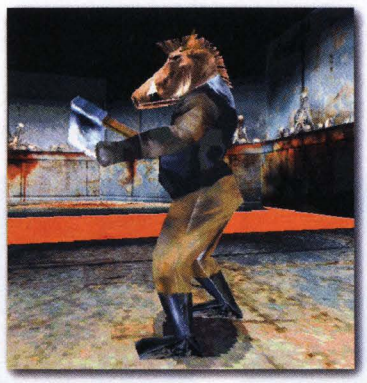
Tomb Raider, ***Interplay***, fantasy, 3Dfx, revoluce. Ptáte se, co mají tyto termíny společného? Dají se shrnout pod jeden titul, a to právě pod ten, pod kterým je právě teď čtete. Ano, *Die by the Sword* je tím společným jmenovatelem. Nová adventurně-bojová hra, kterou

pro nás v produkci firmy *Interplay* připravuje tým ***Treyarch Invention,*** slibuje být v pravdě revoluční, slibuje být dalším z dnes již slibně se rozšiřující řady dobrých a ještě lepších důvodů pro zakoupení 3D grafického akcelerátoru, žánrově čerpá z námětového oddělení fantasy a na první pohled skutečně připomene nejvíce hitovku minulého roku, báječného *Tomb Raidera.*

Jak to, že když nám připomene nějakou hru z loňska, ptáte se, píšeš o ní jako o hře revoluční? Tak za prvé, *Tomb Raider* není jen tak nějaká hra. A za druhé, anglické slovo Invention (vynález, výmysl) nemají tvůrci hry *Die by the Sword* v názvu své společnosti jen tak pro parádu. A právě vynálezy, nápady a zlepšováky jsou na téhle hře to revoluční.

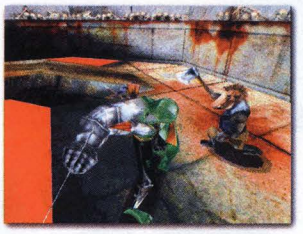
Největší záležitostí výše zmíněného druhu vynalézacího je bezesporu VSIM Motion Control, programový engine pro ovládání hlavní postavy ve hře. Nejdříve tu byl *Virtua Fighter* s rádoby trojrozměrným pohybem (tehdy to na vás ještě docela dobře platilo, vy zmlsanci), pak přišel *Tekken* a *Toshinden* na Playstationu nebo PCčkový *FX Fighter* s docela volným pohybem ve třech rozměrech a teď je tu nová úroveň. Engine VSIM umožňuje hráči na základě spousty matematických výpočtů pro poměrně přesný model lidského těla úplně volný pohyb po trojrozměrném prostředí rozličných arén. Pro ovládání programátoři využili všech možných ovládacích doplňků, takže si na svoje přijde nejen klávesnice a myš (ty především), ale i gamepady a různé joysticky. Jak se dá vysledovat z předchozích řádků, revoluční ovládání meče pomocí myše nabízí nekonečně mnoho kombinací bojových pohybů. Proto ve hře nechybí, podle mého názoru, nejlepší nápad. Tím je ve speciálním módu poskytnutá možnost navolit si předem pod určitou klávesovou zkratku sérii vámi samotnými navržených bojových pohybů a pak je ve hře použít pomocí již zmiňované „horké klapky". A nejen, že si můžete naprogramovat vlastní speciální chvaty, ale můžete si je i nahrát na disketu a pochlubit se s nimi u kamaráda ve vedlejším vchodě. Samozřejmě, že v dnešní době Internetu autoři hry předpokládají, ba přímo doufají v takovou malou (radši velkou - pozn. *Treyarch Invention)* mánii se speciálními pohyby a obranami na internetovských stránkách po celém světě (Telecom, kupujte akcie Telecomu).

Důvodem pro celé toto snažení s chvaty, hmaty, píchy, seky a další vtipnosti je porážka soupeře. Souboj se soupeřem se v ostatních hrách podobného typu zpravidla odehrává tak, že se na obrazovce objeví lištičky (Bystroušky) s protivníkovým a vaším zdravím a vy se snažíte vyprázdnit společně se svým zásobníkem *(Tomb Raider)* také soupeřovu lištu. Ne tak v *Die by the Sword.* Díky fantasy žánru jste vtaženi přímo do boje nejen různými pohledy kamer (perspektiva třetí osoby, pohled ze shora, inteligentní „plovoucí" kamera a hlavně pohled z vlastní perspektivy), ale díky krátkému „dostřelu" meče musíte pohlédnout protivníkovi přímo do tváře (a není to vždycky pěkný pohled, třeba jednou jsem se ve škole pral s jedním...).



To, co přitáhne k této hře celou bandu krvežíznivých, doběla neopálených, hubených, neduživých a neramenatých pařanů, bude bezesporu další featurka hry. Díky možnosti volného pohybu vaší postavy máte možnost i mířit na určitá místa těla vašeho protivníka. Nemyslím tím zrovna URČITÁ místa, ale úplně jakékoliv místo na jeho těle (takže vlastně i to URČITÉ). Přesnou ranou vedenou po správné trajektorii správnou silou se vám může povést dekapitace, denohizace, derukizace a mnoho dalších „odnětí" všelijakých částí těla protivníkovi vaším mečem. Rozseklá zbroj až na žebra. Na protivníka, ale i na vás, pak působí všechna „obdržená" zranění přibližně takovým způsobem, jak by tomu bylo ve skutečnosti. Takže třeba společně s nohou ztratíte i rovnováhu. Nebo ztratíte hlavu. A znáte to, bezhlavý bojovník, v mnohém ukvapený a nepřemýšlející, to je napůl mrtvý bojovník. Opravdová nechuť.

Fantasy žánr dodává rámec celé této drsné hře. Z příběhu hry toho moc autoři nechtějí prozradit, protože by se tím pokazil děj hry. Jisté je, že na zemi Tiber padnul chaos a po smrti krále Aldena ji plení hordy smrdutých připrťavělých goblinů.



Jejich zástupy si prosekává cestu nebojácná bojovník na soukromé křižácké výpravě, rytíř Eric, aby osvobodil svou sestru Mayu, unesenou sadistickými elfy Koboldy. Jinak se samozřejmě ve hře rytíř Eric setká s mnoha dalšími stvůrami. Umělá inteligence těchto postav by měla být také na velmi vysoké úrovni. Jejich povaha a z ní vyplývající chování by mělo ústit v jejich zbabělý útěk v jednom případě, v druhém zase v boj až do posledního dechu. Protivníci se také nenechají udolat nějakými dvěma či třemi úspěšnými chvaty, ale budou-li mít na to čas, najdou si na několikrát úspěšné pohyby obranu. Taktéž, když zraní stejným způsobem několikrát po sobě vás, budou tento chvat používat tak dlouho, dokud proti němu nenajdete obranu. Děj hry může být ovlivněn kdejakou maličkostí. Jednou necháte utéci zraněného protivníka a on vám svým útěkem odkryje tajnou místnost, podruhé vám nic neodkryje, ale přivede si na vám své soudruhy ve zbrani. V prostředí, které bude nejen vykresleno do detailu, ale i promyšleno z hlediska zvýšení hratelnosti, se vám stane tolik věcí, že vás budou napadat myšlenky u ostatních her tohoto žánru nevídané (neslýchané, nenapadané). Kdo ví, jestli ta mrcha s koňskou hlavou nemá schovaného kamaráda tam za tou oponou z padající vody, co mám za zády. Na druhou stranu, v chodbách, kde by s museli sehnout i japonští turisti (nic osobního), nemá vždycky výhodu ten, kdo je svalnatější, větší a má delší meč. K tomu všemu přidejte ještě smrtonosnost (smrtelnou váhu) samotného prostředí, ve kterém jsou ukryty všelijaké zamaskované díry, pastě ze sítí atd., a strachy se nehnete z místa.

V dnešní době je neodmyslitelnou součástí hra také možnost propojení počítačů, a to jak po sériovém kabelu, modemu či v síti s rozličnými protokoly. Ani *Die by the Sword* nebude výjimkou. Ale pro ty, kdo trpí na velkou fantasii, nemá cenu vysvětlovat, že tahle hra bude jiný kafe oproti dethmači v *Quakeovi*. Když pak bude poskakovat několik vašich kamarádů po jedné noze v aréně a bude se zuřivě bránit vašim útokům těžkými, masivními štíty a rychlými a ostrými meči (budou-li je mýt ještě v čem držet), pochopíte i vy ostatní.

Nelineárnost příběhu (můžete pečlivě prozkoumávat okolí a hledat zkratky k sestře nebo se se zuřivostí poškozeného sourozence prosekávat zástupy nestvůr tak rychle, že nebudete mít čas ani na vytažení buzoly), možnost soubojů v aréně (třeba o královu trofej), zábava z hry po síti a především zpracování (hodno koupě 3D grafické karty) a revoluční nápady a vynálezy z této hry dělají další důvod, proč se těšit na letošní **Vánoce**. I když, všechno se MŮŽE zkazit, třeba i Vysočina... ... (salám, vole). —**Fanatic**

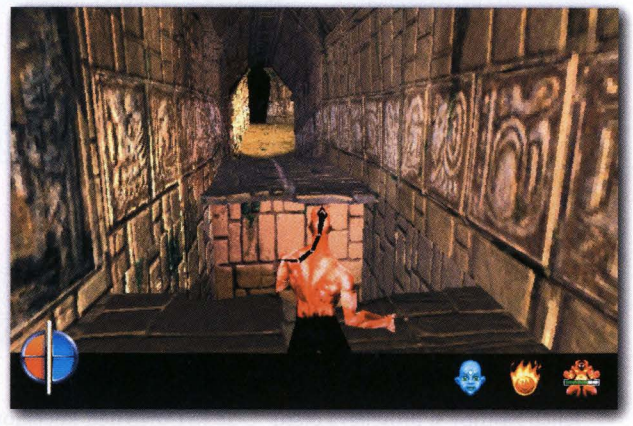
preview

Dreams to reality

Vše začalo už hodně dávno, v zemi, kde začaly snad všechny důležité mystifikace dvacátého století, v Egyptě. To si někdo postaví

velikou hrobku velmi stabilního a pro stavbu praktického tvaru, vyryje do ní pár obrázků, k tomu přidejte pár hovniválů a máme nejmystičtější místo světa. Oplechovaní obří skarabeové sem létali z vesmíru, aby lidstvo chránili proti silám zla a opancéřovaní egyptští bohové tady lidstvo pro změnu tyranizovali.

Přiznávám, že úplně přesně nevím, jak to s tím Egyptem a těmi bohy vlastně bylo, vím ale



zcela jistě, že tady kdysi dávno pět nejvyšších kněží, nepochybně také velmi dezorientovaných současnou politickou situací univerza, nalezlo Modrou vodu. Asi lepší překlad anglického Blue Water by bylo voda tyrkysová, a to proto, že se jedná o studnici, která spojuje naší realitu se světem snů, o studnici snů, což posléze také naši milí kněží zjistili. Nejprve trochu experimentovali, ale pak se v zájmu zachování harmonie rozhodli, že toho nechají. Ale jak už to bývá, jeden toho nenechal, a tak ho tam kamarádi hodili a zavalili velikým kamenem. Jenže náš odpadlík se neutopil, naopak docela dobře se zabydlel a začal se učit využívat doposud nevídanou moc a sílu, která ve světě snů byla k dispozici. Časem splácal dohromady všechny noční můry a uválel z nich takovou divnou a velmi mocnou věc, Vůli.

Děti. Znáte to. Je to malé všude se to vejde a do všeho to vleze. Já osobně kdybych v některým z našich českých jezer uviděl nějakou modrou vodu, tak plavu pryč seč mi síly stačí a ještě měsíc si budu ověřovat, zda mi nepadají vlasy. Malý Dukánek bylo ale dítko zvídavé a do světa snů proplavalo. Po návratu se ho nějaký divný pán pořád vyptával, copak že to tam dole Dukánek viděl a Dukánek mu to všechno vyklopil. To se psal rok 1987.

Posléze se nějaký divný člověk v onom jezeře utopil, což na zemi bylo přijato se všeobecnou ignorací, zato ve světě snů začala vznikat tajemná Organizace a s ní mnoho ještě tajemnějších a podivnějších stvůr, což už ignorovat nešlo. Asi netřeba vysvětlovat, že ty stvůry byly produktem z laboratoří Organizace a že nevznikaly za účelem zažehnání ekologické krize.

No a v roce 1997 Dukánek dospěl a hupnul do Modré vody podruhé. A „legenda se zrodila..."

Ducan, hlavní hrdina hry *Dreams to reality*, akční adventure od firmy *Cryo Interactive Entertainment*, bude pronikat do tajemství snového světa a odhalovat temná spiknutí, bude se po něm prohánět v sedle biomechanického pavouka nebo bude jen tak plachtit vzduchem, bude kouzlit a máchat magickými zbraněmi, zachraňovat elfy či tančit s mumiemi, řešit logické hádanky a ve finále samozřejmě zachrání nejen svět snů, ale také svět reálný.

Zatím nuda, uznávám, ale chování ostatních bytostí podle nejnovějších objevů v oblasti A. I. (umělé inteligence), reagování okolí na vaše činy, vždy alespoň dvě řešení questu, kontrola myslí jiných charakterů, zpomalování globálního času a jiné čertoviny zní docela slibně, i když ne vždy zcela věrohodně.

K tomu všemu si přidejte na stovku charakterů, na stovku lokací, grafiku, která se zatím zdá býti geniální, hudbu, která doufejme bude dostatečně snová, a strhující animace, které jsou ostatně u *Crya* standardem. Asi nepodstatnější pro budoucí osud hry *Dreams to reality* bude, zda se podaří stvořit opravdu snovou atmosféru. Snová grafika, snová hudba a zvukové efekty totiž budou zcela na nic, jestli se zbytek omezí na seber, použij, vyřeš a zabij.

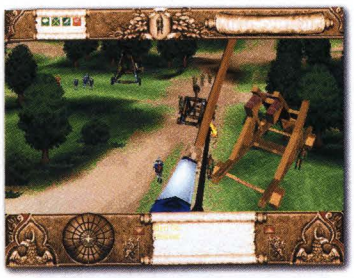
—Leif Mongolson

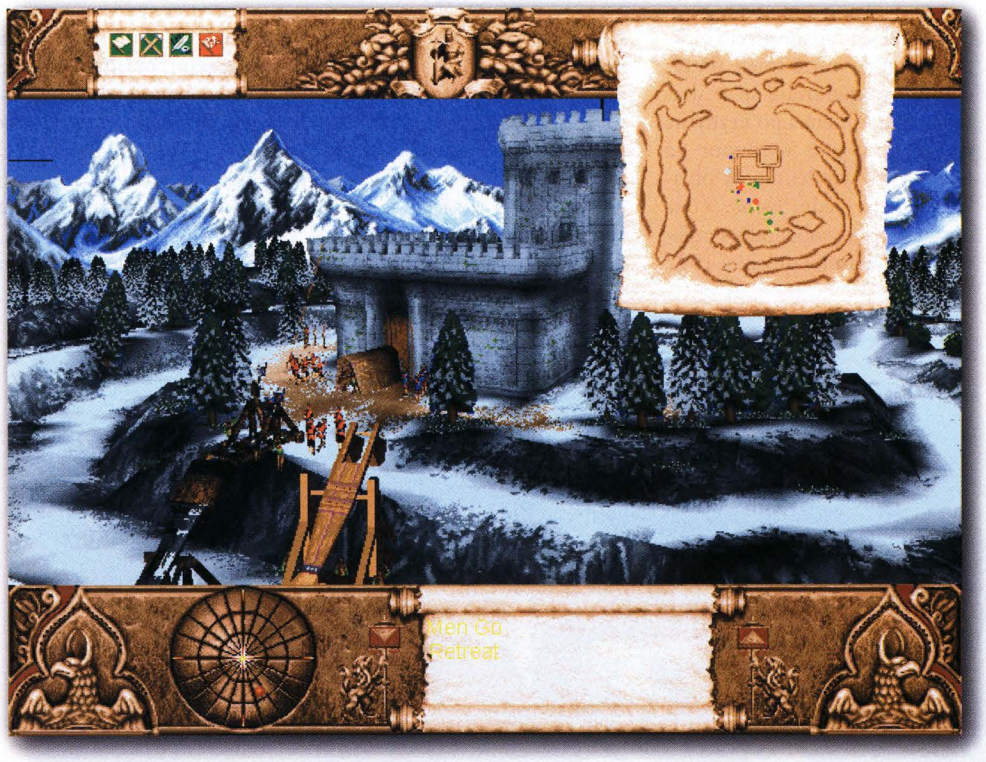
preview

Siege

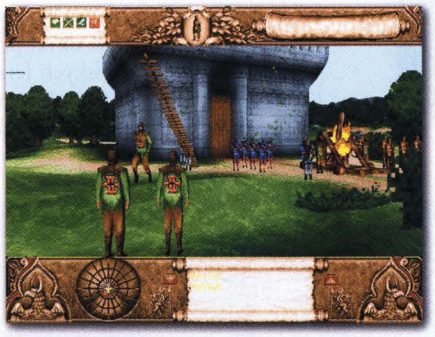
Čtrnácté století. Pro romantiky čas, kdy čest nebyla jen pouhou frází, doba moudrých králů, potulných rytířů a chrabrých zbojníků. Jiní si všímají spíše prachbídné hygieny, morových epidemií, slaboduchých panovníků, arogantních šlechticů, lapků a hlady umírajícího lidu. Autoři *Siege*, firma ***Telstar Electronic Studios***, si jako mnozí jiní rozdělili středověký svět na dva. Ten první reprezentuje starší generace rytířů, tu druhou pak blíže nespecifikovaní zloduši. Na jakou stranu se postavíte, záleží samozřejmě jen a jen na vás a na míře prohnilosti vašeho charakteru.

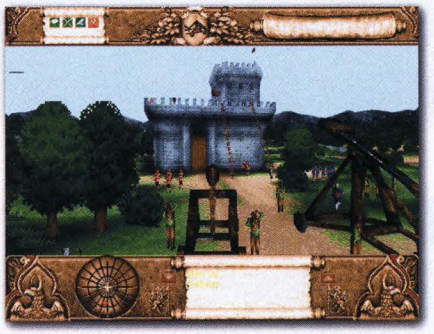
Siege znamená obležení. Je tedy nasnadě, že vše se bude o-





dehrávat kolem základních strategických bodů středověku, kolem hradů. Ono pravděpodobně ani vlastně o nic jiného, než právě o dobývání hradů nepůjde. To může někoho trochu zklamat, mně to ale dává naději, že *Siege* bude první hrou, ve které bude obléhání, dobývání a bránění hradu zpracováno alespoň trochu realisticky. Na druhou stranu jsem z doposud přístupných materiálů nevyčetl ani nevykoukal nic, co by naznačovalo, že bude také důležité mít dostatečné zásoby jídla, přiměřeně odpočaté vojáky (příliš odpočatí mají zbytečně mnoho sil na útěk) a mnoho jiných důležitých věcí, jako jsou dobře nabroušené meče, luky ze správně uleželého dřeva či dostatečné





pevný stavební kámen na hrad. Zatím ale opravdu nemohu soudit.

Prozatím vím zcela jistě, jen že budete mít k dispozici kromě rytířů a lučištníků také špióny (nejspíše pro zjišťování postavení nepřátel) a že k dobývání budete mimo luky a kuše s normálními či hořlavými šípy používat také katapulty (chcete-li nepřátele obšťastňovat kameny nebo vroucím olejem je ryze na vás; o mé oblíbené hořící smole ani o morem nakažených kusech masa se autoři prozatím nezmiňují, a to už vůbec nehovořím o rozvrácení morálky posádky hradu vyhladověním a následným bombardováním chlebem - uvidíme), obléhací věže (tzv. kočky), beranidla a žebříky.

Bitvu v *Siege* můžete naplánovat předem, a pak už se jen dívat, jak vaši vojáčkové padají k zemi, nebo se pokusit vzít události do vlastních rukou a dávat příkazy svým jednotkám případě jednotlivým vojákům v reálném čase. Na vše se budete dívat pohledem létající kamery, protože hra je (jak jinak?) kompletně 3D. Podle *Telstaru* by se tak *Siege* měl stát napůl strategií, napůl arkádou. Svoboda v přípravě bitvy, na které by mělo hodně záležet, by měla být neomezená, možnost zásahu do bitvy v jejím průběhu by díky intuitivnímu ovládání měla být snadno použitelná.

Takže co že nás to vlastně **šestého listopadu** čeká? Dvacet různě silně opevněných hradů, dvacet vojáků (sedmého listopadu jich může být až 200) s možností zahrát si po síti až pro osm hráčů, to vše ve slušivém 3D SVGA brnění.

—Leif Mongolson

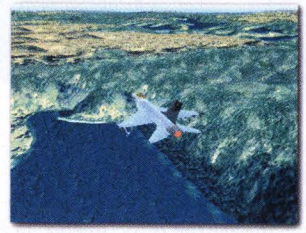
preview

Falcon 4.0

Stíhací bojový letoun F-16 Falcon stojí přibližně 12,8 miliónu dolarů. Kdo nemá zrovna při sobě zmíněnou sumu peněz, a přesto by si chtěl s tímto strojem zalétat, má tu možnost v sérii leteckých simulátorů té nejvyšší kvality od firmy *Spectrum HoloByte*. Tato možnost byla poprvé hráčům nabídnuta již někdy v roce 1988 v legendárním prvním díle této série (recenze viz Ex6). Již tehdy autoři o hře tvrdili, že kdo zvládne létání s jejich simulátorem při zapnutí všech rušivých momentů, se kterými se piloti v běžné praxi setkávají (hráčům

ale byla dána možnost tyto efekty vypnout), může směle po týdenním seznamování se se skutečným kokpitem a po nezbytné fyzické přípravě usednout za knypl F-16 a vzlétnout k oblakům. Předposlední *Falcon 3.0* se dostal na pulty obchodů s počítačovými hrami v prosinci 1992 s možností regulovat její náročnost pro procesor i s podporou mnoha 3D grafických akcelerátorů. Mód kampaně ve hře počítá celou obrovskou válku se všemi jednotkami nezávisle i závisle na tom, zda a jak létáte a plníte bojové úkoly. Program pro modelování chování letounu a zbra-

hledněny všechny grafické karty s platnými ovladači Direct3d. Využívá taktéž svých vlastních ovladačů pro 3d grafické akcelerátory, jako jsou 3Dfx, Rendition, Cirrus Logic a několik dalších. Rozlišení ve hře je volitelné od 640x480 až po 1280x1024 bodů s rozlišením



a společně s následně vydanými softwarovými přídavky *MiG-29* a *Hornet Naval Strike Fighter* byl vydán v jednom balení pod názvem *Falcon Gold* v roce 1994. Poté se zem nad *Falconem* slehla a legenda se pomalu vytrácela.

Do této chvíle se změnilo ve světě počítačů velmi mnoho. Objevily se Windows 95, nové grafické akcelerátory, rychlejší procesory, nová softwarová zpracování simulátorů letu. A tak není divu, že po dvou a třech čtvrtinách roku, kdy je téměř dokončen, se znovu hlásí náš milovaný *Falcon* o své příznivce a fanoušky, kteří mu za ty předlouhé měsíce (někteří) zdrhli ke konkurenci. Co na nás tedy jeho tvůrci připravují?

Změnilo se téměř všechno. Grafika je kompletně celá nová,

ní byl přepsán s cílem dosáhnout co největšího přiblížení k realitě. *Falcon* byl od začátku koncipován jako hra pro více hráčů, i když je samozřejmě možná hra jednoho hráče s počítačem, který přebírá úkoly ostatních pilotů potenciálně řízených lidmi.

Grafika je fantastická. V programu jsou všemožně zo-

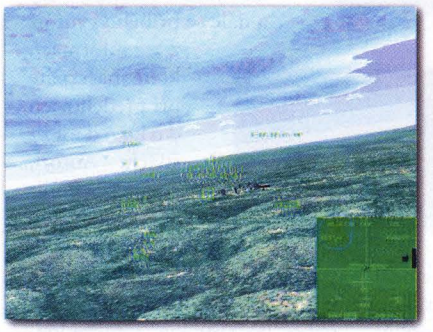
800x600 jako výchozím, všechno vyvedeno ve high-color módu (65.000 barev).

Celá hra se odehrává nad Korejským poloostrovem. Autoři nejdříve použili satelitních snímků a geografických dat pro vymodelování povrchu, který pak pokryli texturami za použití leteckých snímků povr-

chu poloostrova. Takto zpracován je celý poloostrov, takže můžete podniknout okružní let nad Jižní i Severní Koreou bez omezení. Je tu všechno. Města, hory, kaňony, řeky, jezera, mosty, letecké základny, prostě všechno. Úroveň detailů se ve větší vzdálenosti snižuji, přičemž si objekty zachovávají svůj tvar. Takže se vám nemůže stát, že před vámi najednou vyskočí hora a vy skončíte visíc na suché haluzce nad propastí za popruh padáku. Všechny objekty jsou otexturovány, Goudardově ostínovány, realisticky osvíceny. Vycházejíc z realtimeového průběhu války, mění se přirozeně i sluneční světlo v průběhu dne, takže se budete moci podívat na boj z kokpitu F-16ky v jakékoliv denní době. Nemusím připomínat, že si musíte dávat pozor na útok nepřátelských letadel „ze Slunce". S pečlivostí jsou provedeny taktéž kamufláže všeho vojenského, od označení severokorejských a čínských MiGů až po kamufláž pozemních jednotek, díky které je nejednou ztratíte z očí na rychle ubíhajícím zemském povrchu. Vyletíte-li dostatečně vysoko (asi 55.000 stop) za denního světla, objeví se na obloze hvězdy. Ty jsou vždy, ve dne

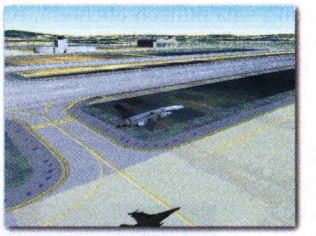
i v noci na svých místech, takže vyznáte-li se ve hvězdách trochu více, můžete se podle nich orientovat. Mimo to se radarům otáčejí antény, střílny vozidel míří na prolétávající letadlo, jednotky se přesouvají a bojují, nepřátelské letouny při vašem objevení vzlétají z hangárů, prostě tam dole to žije.

Na začátku hry si budete moci zvolit ze čtyřech herních možností. První z nich je

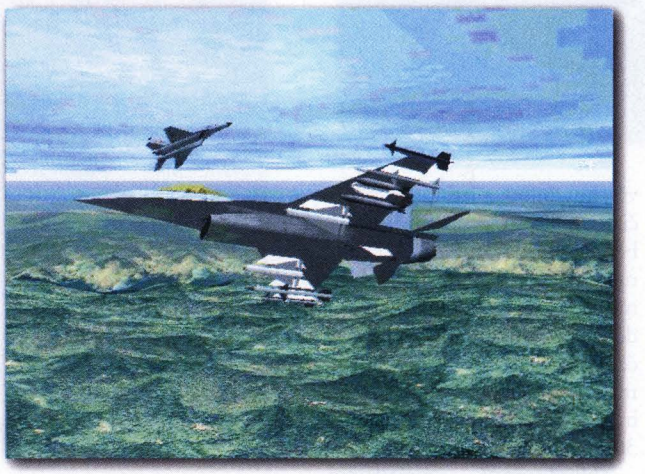


Instant Action, pod kterou se skrývá možnost okamžitě vzlétnou do boje typu „já proti celému světu". Budete si moci navolit startovní formace, zvolit mezi vzdušným soubojem či útokem na pozemní cíle a povolit nebo zakázat pozemním jednotkám střelbu na váš letoun. Druhá možnost je Dogfight, letecký souboj, ve kterém si budete moci opět navolit nejrůznější věci. Například typy zúčastněných letadel a jejich výzbroj, jejich startovní pozici, stupeň pilotovacího umění těch, kdo je ovládají (pokud je ovládá počítač, přirozeně) a mnoho dalších. Dogfight je koncipován jako hra pro 16 hráčů, kde za zbylých 15 pilotů může zaskakovat počítač. Piloti jsou rozděleni po čtyřech do čtyř skupin. Dogfight obsahuje dva scénáře, Furball a Matchplay. V prvním z nich jde o to být posledním mužem a strojem ve vzduchu, střílet do té doby, než budou všichni ostatní v troskách. Druhá volba Matchplay je orientovaná na týmy. Zvolíte, jaký je počet sestřelů nutný pro vítězství, a první tým, který tohoto počtu dosáhne, vyhrál. Týmy mohou být složeny z jakýchkoliv kombinací lidských a počítačem řízených pilotů.

Třetí volbou, tou, která si zasluhuje největší pozornosti, je Campaign Mode. Od okamžiku kliknutí na tlačítka pro tuto volbu začíná válka. Válka, kterou počítá procesor, kontrolující stovky pozemních a stovky vzdušných jednotek jak na straně protivníka, tak na straně vaší. Je možné si dále vybrat ze tří výchozích scénářů. Zaprvé, scénář vycházející se současné situace, armády obou korejských států na okraji bezpečnostní zóny a válka vyprovokovaná překvapivým útokem severních Korejců. Zadruhé, severokorejské jednotky zatlačené na předměstí Pusanu a americké posily u břehů Korejského poloostrova. A zatřetí, americko-jihokorejské jednotky u hranic s Čínou, provokující konflikt s tímto komunistickým gigantem. Vy si budete moci vybrat z několika nabízených misí a přejdete do mítnosti, kde se dozvíte všechny infromace od zpravodajské služby, waypointy, čas nejvohdnější pro úder, informace o protiletadlové ochraně, letiště pro nouzová přistání, atd. Poté, co podle vašeho výběru obtěžkáte křídla svého stroje libovolnou



výzbrojí a vámi určeným množstvím paliva, můžete si, pokud chcete, dále upravit waypointy letadla, jejich pozice, členy letky, počásí, denní dobu a spoustu dalších věcí. Váš výkon v boji se okamžitě promítne do válečných výpočtů procesoru. Počítač určuje válečnou situaci v reálném čase a neustále bez ohledu na to, jestli jste zrovna ve vzduchu, ale na druhou stranu přizůsobuje své výpočty vašim výsledkům. Pokud si vyberete misi v méně důležité oblasti, váš vliv na průběh války nebude tak velký jako při správném výběru

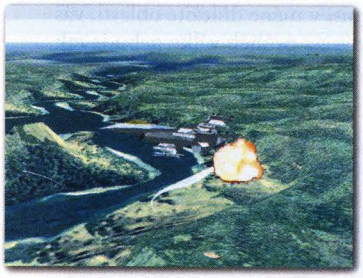


a úspěšném provedení důležitější akce. Počítač skutečně řídí všechny jednotky a tak se vám například stane, že když zničíte most, který užívá protivník pro přesun tankových jednotek, nebudou tyto nečinně čekat, až je trefí nějaký váš Maverick, ale budou se snažit najít si jinou cestu na druhý břeh, aby mohly splnit úkol. Nebo pokud se vám podaří dostat se do vzdušného prostoru nad Čínou a sestřelíte-li tam dokonce jejich stroj, pravděpodobně zatáhnete do tohoto Korejského konfliktu i Čínskou lidovou republiku. To vypadá na docela propracovanou válečnou simulaci, nemyslíte?

čtvrtou a poslední mouţností je Tactical Engagement, obsahující několik tréninkových misí a kompletní mission-builder, kde dostanete do ruky

všechny nástroje pro vytvoření bojového úkolu. Ten pak můžete s kamarády vyzkoušet ve hře pro více hráčů.

Jako hra tvořená od začátku pro hru více hráčů bude *Falcon 4.0* dostupný i na internetovské hráčské aréně *TEN (Total Entertainment Network)*. *TEN* má exkluzivní práva na *Falcon 4.0* a *MicroProse* vlastní zase strategickou investici v *TEN*. V módu kampaně nejsou žádné rozdíly mezi hrou jednoho a více hráčů. Počítač kontroluje



všechny piloty a jednotliví hráči se mohou v průběhu hry libovolně přidávat. Existují čtyři metody připojení: obvyklé možnosti připojení přes modem a přímou linku (pro 2 hráče, kooperativní i soubojové mise), připojení pomocí LANu by mělo podporovat hru 20 - 30 hráčů a kampaň.

Hardwarové požadavky jsou, vzhledem k propočtům celého válečného konfliktu v reálném čase a i vzhledem k tomu, co vidíte na obrázcích, budou kruté a ještě krutější. Minimum čítající Pentium90 MHz, Windows95, 4xspeed CD-ROM, 16 MB RAM a SVGA grafickou kartu bude zřejmě ještě poněkud pozměněno (podle novějších názorů by to mohlo stačit tak na mód Instant Action). Realisticky by se dalo uvažovat o slušném běhu hry na Pentiu166 MHz nebo Pentiu90 MHz s velmi dobrým 3Dgrafickým akcelerátorem (např. 3Dfx, Rendition). Každopádně tyto vysoké nároky zaručují, že tuto budoucí, bezesporu vynikající hru si vychutnají hráči plně až v té době, kdy bude výkon počítačů zase o něco větší. **Zima letošního roku**, kdy by měl být *Falcon 4.0* na pultech obchodů, tímto obdobím rozhodně nebude.

—**Fanatic**

preview

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game

„Pokračujeme ve vyhledávání a odstraňování chyb. Máme nějaké problémy s DOSovou verzí a s hudbou, ale... ...Stabilita hry je den ode dne lepší a pokračujeme v práci, dokud nepostříbříme (rozeslání vypáleného disku duplikátorům). Když jsme u toho postříbřování, ještě nemáme určené nějaké pevné datum, ale už se to blíží. V příštích týdnech zde najdete další a novější informace... -16. září 1997“

Tak něco podobného jste si mohli ještě na konci září přečíst na internetovské stránce firmy ***Interplay Productions*** věnované hře *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*. Hře, která je očekávána s velkým napětím hlavně mezi fanoušky RPG a adventur, neboť *Fallout* v sobě spojuje právě tyto dva herní žánry. Hru tvoří lidé, kteří za sebou mají takové hry, jako je *Wasteland* nebo série *The Bards Tale*, takže

se příznivci RPG žánru nemusí obávat, že by *Fallout* byl v rukou nějakých nešikovných nedouků.

Příběh hry je zasazen do období v osmé dekádě po 3. světové válce, praktickém konci moderní civilizace takové, jakou ji známe dnes. Lidé, kteří se kdysi na první pohled zamilovali do toho krásného sklepení v obchodě „Krásná zahrada a sklep“, v něm prožili po skončení toho hrozného jaderného běsnění již osmdesát let. A nutno říci, že měli docela štěstí. To, co se zatím odehrávalo venku, by moc neocenili. A právě v takovémhle bunkru, přesněji v čísle 13, došlo k takovému menšímu zádrhelu. Kontrolní čip pro čištění pitné vody dosloužil a vyjít ven ze sklepení, který je obydlen už čtyři generace, je pro jeho obyvatele stále dosti traumatizující představa. I přesto, že nahoře už *pravděpodobně* není záření smrtelně škodlivé lidskému organismu. Jak se již někteří správně domníváte, v hlavní roli hry *Fallout* se objeví ten nešťastník, který si vytáhl nejkratší sirku a musí z bunkru ven.

Úkol obstarat nefunkční čip stmeluje příběh hry, čímž jí dělá skvělou službu, protože jinak je děj *Falloutu* nelineární a setkáte se v něm s několika stovkami miniúkolů a s ještě více řešeními. Cesta za porouchanou součástkou však zabírá asi jednu třetinu hry a dále se příběh vyvíjí již z informací, které načerpáte při předchozích dobrodružstvích. Autoři, což je pochopitelné, nechtějí prozradit další vývoj děje, ale buďte si jisti, že se bude jednat o něco velmi temného, nechutného a proradného, co ohrožuje vaše příbuzné (po osmdesáti letech to MUSÍ být všichni vaši příbuzní) v bunkru víc, než jen porouchaný vodní filtr. Na vaší dobrodružné cestě se nutně budete setkávat i s morálními dilematy. Například v situaci, kdy najdete potřebný čip a budete se rozhodovat, zda zachránit obyvatele vašeho bunkru tím, že ohrozíte životy těch, kdo nalezený čip právě v té chvíli užívají.

Jak už to tak bývá v RPG hrách, postava hlavního hrdiny

různými činnostmi ve hře (většinou je to boj) získává body. Při dosažení určité hranice počtu bodů postava jakoby roste v různých oblastech svých schopností, posunuje se o úroveň výše. Ve *Falloutu* je obsaženo 15 lokací, z nichž jedna každá v sobě skrývá na padesát podúkolů, které nejsou všechny nutné k dokončení hry, ale jejich prostřednictvím získáváte zkušenosti užitečné pro vývoj vaší postavy a jejích dovedností. Z těchto činností bude pocházet více než polovina zkušenostních bodů, které ve hře celkem získáte, zbytek si vydobyjete v boji. Nebude se tedy jednat jen o nějakou arkádní RPG.

Znalci žánru jistě vědí, že pokud se řekne RPG, musí hned potom následovat systém, předloha, na které je ona RPG hra založena. *Interplay Productions* mají licenci na dva světy *AD&D* od firmy *TSR, Forgotten Realms* a *Planescape*. Pro *Fallout* plánovala firma spolupracovat se společností *Steve Jackson Games* a využít licence na jejich herní systém *GURPS (Generic Universal Role Playing System)*. Jednání však po nějaké době zkrachovala a *Interplay* vyvinula vlastní speciální herní systém právě pro *Fallout*. Ten má v podstatě následující pilíře. Základní styly předdefinovaných charakterů postavy jsou tři: diplomatický, podvodný a bojovný. Hráč si samozřejmě může vytvořit postavu podle své libosti, nebo vybrat jednu z těchto tří předem nadefinovaných postav. Rozdělení ras je následující: běloch, černoch, asiat a mutant, ti všichni jako muži nebo ženy. Nakonec jsou to základní vlastnosti, do kterých se promítá příslušnost k určité rase a kterými se od sebe liší i jednotlivé osoby. Jsou to: Síla, Vnímavost, Vytrvalost, Charisma, Inteligence, Hbitost a Štěstí. Hráč prochází hrou a jak získává více a více bodů a stoupá po úrovních, 18 schopností postavy, mezi nimi tak základní dovednosti jako ovládání jednotlivých zbraní, ale i specializované jako například lékařské, vědecké či hráčské, se podle vašeho uvážení zvyšuje tam, kde si myslíte, že by se měla vaše postava více rozvíjet. Rozdělení dovedností bude přibližně takové, že 6 dovedností bude bojových, 2 uzdravovací, 4 zlodějské a 6 dovedností bude pro různé jiné účely.

Dále zde vystupuje ještě jedna důležitá charakteristika vaší postavy, ovlivňovaná tím, jak se ve hře budete chovat. Tato informace bude důležitá hlavně pro interakci s NPC postavami, které ve hře potkáte. Skrze tuto charakteristiku na vás budou pohlížet a vyplyne z ní jejich další chování. Když se budete chovat nepřístojně, může se vám stát, že získáte pověst opilce, závislého na drogách, vraha dětí, atd. V opačném případě z vás může být třeba šampión.

Tím se dostáváme k další důležité informaci o hře *Fallout*. Nebude mít možnost hry pro více hráčů. Mezi naší v průměru velmi inteligentní hráčskou populací by to asi většího rozruchu nenadělalo, ale v zahraničí musí autoři trpělivě vysvětlovat, že pro tento typ hry by multiplayer-mód nebyl tím pravým ořechovým a že tedy tento „nedostatek" vyvážili jinou featurkou. Tou speciální věcí pro uspokojení řičícího davu je zapojení různých skupin do systému boje. Hráč sám tyto skupiny, skládající se z několika příslušníků jednotlivých gangů a tlup, neovládá, ale může jim přijít na pomoc, uvidí-li je bojovat s někým, kdo je mu nepřátelský, nebo samy tyto skupiny se zapojí do boje po boku hráče. Zde přichází na řadu zmiňovaná charakteristika výzoru navenek, podle které se skupiny rozhodují. Také bude samozřejmě záležet na tom, jak dobré vztahy si svých chováním i mimo boj uděláte se svým okolím.

Většina hry, procházení po lokacích, hledání stop k dalšímu postupu, rozhovory s NPC postavami, probíhá v reálném čase, avšak při setkání s nepřátelskou postavou nebo když svým jednáním či řečmi vyvoláte konflikt, přepne se hra do bojového systému na tahy. Ten vám umožňuje pořádně si promyslet taktiku, vyměnit zbraně (mimochodem hra obsahuje obrovský arzenál zbraní od všemožných druhů nožů, přes pistole a ostatní palné zbraně až po raketomet a pár druhů granátů), přehodit zbroj a nebo prostě utéct z boje. Jako „zpestření" budete mít v boji možnost zamířit váš úder či výstřel na specifickou část protivníkova těla (oči, všechny končetiny, tělo či slabiny (au). Při použití raketometu nebo plamenometu to však bude mít jen mizivý význam, že.

Slušná 3D isometrická a renderovaná grafika, kterou můžete posoudit na obrázcích a v demu si vyžádá pro MS-DOS a Win95 verze nejméně Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 30-40MB na harddisku, SVGA grafickou kartu a doublespeed CD-ROM mechaniku. Ve Windows 95 bude využívat také DirectX 3.0+. Ve vývoji je také verze pro Macintosh, která bude potřebovat minimálně PowerMac s 16000k volné paměti, CD-ROM, Systém 7.1.2 a několik speciálních extenzí, které budou na CD disku s hrou.

Už toho bylo dost a dost, takže si vychutnejte demo a vyhlížejte **listopad** nebo **prosinec** letošního roku. Pak teprve uvidíme, zda jsme si tu povídali o nějaké podprůměrné hře, nebo jestli to bude bomba, jak si myslím já. **—Fanatic**

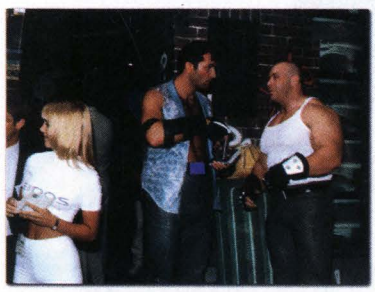
reportáž

ETCS '97

KDYŽ LONDÝN ZA NOCI ZAZÁŘÍ NEONEM

Smysl? Ne, proč.

Chaos. Traktory, zrna, Zeman, hnůj. Tak jsem si říkal, jestli jsou všechny větší výstavy tak zmatené. Vezměte si například takovou Země živitelku. Na první pohled totální chaos. Jenže je v tom systém. Traktory pole zorou, pak se pohnojí, zrno se zasadí a pan Zeman to zkritizuje. Na ETCS to je horší. Tam je totiž zmatek rafinovaně přítomen na několika, respektive na všech úrovních. Čtenáře asi nebude zajímat, že vše začíná už samotným Londýnem, kde jsme bloudili pravidelně každý večer, a proto se přenesu rovnou do zmatku



Mistr Proper čistí čistí, že se sami divíte.

v Olympii, místě konání ETCS, kde je možné potkat velikého červa s kulometem spolu s rychlobruslařkou, můžete navštívit hardcorově silikonový stánek EIDOSu či gumolaminátovou příšernost Virginů, v rámci jednoho stánku uvidíte vedle sebe šachové figurky a kulomety, zelenou skákající potvůrku a Foxe Muldera z Akt X (i když to vlastně k sobě docela pasuje) nebo veselou mrkvičku s formulí 1, a to už se raději ani nezmiňuji o tom, co je možné vidět na jednom monitoru. Alespoň malá ukázka. Co říkáte na barokního andělíčka poletujícího v cyberpunkovém 3D světě?

Ticho, klid, žít... Je sobota... ne neděle někdy ráno nejspíše dost pozdní... dobrá tedy... poledne. Po probojování se skrze vstupní zmatek, což po mnohaletém tréninku v pražské hromadné dopravě zas takový problém nebyl, konečně vplouvám do samotného nitra výstavní haly. Po několika minutách nacházím jediný pevný bod v Olympia hall.

Asi začnu hrát fotbal. Je to docela pěkná hra.

Je jím press office, konkrétně židle v pravém zadním rohu, ještě konkrétněji šálek kávy. Běží tady jen dvě televize, a to ještě bez zvuku, takže jistě chápete jedinečnost této místnosti ve srovnání se zbytkem haly, kde bych počet monitorů, které rozhodně beze zvuků neběží, odhadoval na několik tisíc. Bohužel mlčení televizí netrvá věčně. Jakoby nám to ticho chtěly vynahradit, začínají vyluzovat zvuky, za které by se nemusel stydět žádný zvukař hry se sci-fi prvky, a já se tedy opět, tentokráte o něco více probuzen, vydávám do haly.

Kdo viděl Pátý element, ten ví, v čem je rozdíl. Těm, co ho neviděli, napovíme, že v té obludě to není.

Acclaim Entertainment. První, co vzbuzuje mou pozornost, kterou nevzbudila ani silná černá káva, je NHL Breakaway '98 u stánku Acclaimu. Má probuzená pozornost žel bohu zjišťuje, je se zcela nepochybně jedná o NHL '97, protože NHL '98 se ještě nehrálo. Tím chci naznačit, že se jednalo o záběry televizní kamery. Elektronická podoba je o poznání horší, dokonce myslím, že je horší než některé jiné elektronické ztvárnění ledního hokeje, ale to už ponechejme bystrému oku recenzorovu. Ze stánku Acclaimu je dost silně cítit pach konzolí a PCčkářský americký fotbal NFL Quarterback Club '98 nebo Constructor nová sim realtime strategy (realtimeová strategie tytu simcity; od ostatních realtimeovek ji odlišuje fakt, že zde budujete parky a podobné pro válku zcela zbytečné věci) mě tu dlouho nezdrží.

Infogrames. Míjím stánek Guillemontu se znuděným jakoby mafiánem střílejícím světelnou pistolí na monitor. Pokaždé, když jsem šel kolem, byl očividně znuděnější, otrávenější a nejspíše také zpocenější. Po třech dnech jsem měl intenzívní pocit, že po skončení výstavy se musí zákonitě buďto brutálně opít, nebo spáchat sebevraždu. To bylo ovšem od této neambiciózní firmičky vše, proto pokračuji směle dál navštívit staré dobré

Oceany, kteří už před nějakým časem byli adoptováni velkou herní matkou Infogrames.

Stan Blaskowocz tu s velikou pistolí běhá po velikém virtuálním světě ve hře Outcast, F22 se prohání vzduchem v simulátoru F22 ADF, na velikém plátně zmateně běhá růžový králík, a kdosi to sofistikovaně komentuje. Padá mi kámen ze srdce, když se dozvídám, že tato plytká konzolovka Jersey Devil (tak to nebyl králík)

Král počítačových her. Ať se vám to líbí nebo ne.

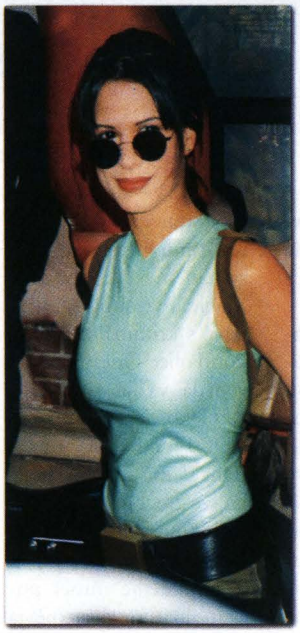
bude prozatím jen na konzole. Mě osobě zaujímají dvě středověké adventky (ta druhá strategická) Pilgrim a Silver, o kterých se jistě v Excaliburu ještě dočtete.

Eletronic Arts. Nyní nás čeká herní vigvam Eletronic Arts, ve kterém EA táboří spolu s EA Sports, s Bullfrogy, s Originem, s Fox Interactive a s mnoha dalšími. Válečná střílečka Nuclear Strike, Longbow 2, Wing Commander Prophecy, devadesátosmičkový basket, hokej, fotbal, golf a Nascar, Moto Racer, Test Drive 4, X Files od Fox Interactive, ale hlavně Sim City 3000 od firmy Maxis, naprosto skvěle vypadající další bulfroží Populous: The Third Coming, a... pozor... Sid Meier's Gettysburg! Uvidíme, co z toho nakonec vyleze, ale na první pohled to vypadá, že jméno tvůrce legendární Civilizace bude zas po nějakou dobu spojováno s přívlastkem geniální. Nevím, jestli má nějaká jiná bitevní realtimová strategie šanci obstát proti Gettysburgu!, odehrávajícím se v době občanské války ve Spojených státech, ale mám pocit, že nikoli.

Dělá muzika hru? Za zmínku také jistě stojí projekt Queen: The Eye. Z toho mála, co jsem viděl, samozřejmě nemohu soudit, mám však takový pocit, že se jedná o v herním průmyslu dosti časté spojení toho nejlepšího s naprostým odpadem. Myslím, že celou věc nemusím dále rozebírat, když napíši, že ve hře je použita hudba skupiny Queen, kterou rozhodně za odpad nepovažuji. Možná se ale mýlím a hlavní hrdina schválně pije uchem.

Prokletá konkurence!

Eidos Interactive. Už z dálky mě láká beztvará obludnost Virginů, do které vedou gumové rovněž obludné schody, u jejichž počátku stojí dvě vysoké béžové obludy, jenže před vchodem je obludná fronta, proto mířím raději k Eidosu. A dělám dobře. Kolik je u Virginů gumy, tolik je tady silikonu (nezaměňovat se Silicon Graphics). Jsou tu živé nadmíru vyvinuté ženské i mužské předlohy mlátičky Fighting Force, hlavní hrdinka akčního Deathtrap Dungeonu. Za Premier League Soccer a Championship Manager tu kupodivu není žádný fotbalista (ti se přišli jen na chvíli ukázat), ale rovněž několik slečen, které matička příroda či Kaučuk Kralupy obdařily vnady, které jde jen těžko obejít. Chybí mi tu jen morem nakažená krysa z drsné středověké strategické hry Plague a La-


Poznáváte ji? Já ne.

ra z Tomb Raidera. To ještě netuším, že se mi polovina mého přání splní.

Herní žeň. Stánku jednoznačně vévodí Tomb Raider II. Podle očekávání vypadá naprosto skvěle. Zajímavá je také akční hra Daikatana, první samostatný projekt Johna Romera, přeběhlíka z ID Softu, který stojí např. za legendárním Doomem či Quakeem. Mimo akční hry a mlátičky, kterých připravují Eidos opravdu požehnaně, jsou tu k vidění letecké simulátory (Joint Strike Fighter, Flight Unlimited 2, Flying Nightmares 2, Team Apache - vycházet by měly v tomto pořadí), simulátor F1 a již výše zmíněné sportovní hry. Trochu zvláštně tady mezi akcí nabitými monitory, mezi reproduktory s akční muzikou a mezi nepochybně akceschopnými ženami a muži působí na první pohled trochu pomalá taktická realtimová fantasy strategie Myth: The Fallen Lords signalizující pravděpodobně se blížící konec pseudo 3D pohledu. Hrací plocha je totiž kompletně 3D, takže ty potoky krve, které se v Mythu soudě podle ukázek permanentně povalí, uvidíme ze všech stran a úhlů. Už se těším.

Lara Croft. Největší pozornost však u Eidosu nepřipoutala žádná z her, nýbrž přítomnost protagonistky hry Tomb Raider, Lary Croft. Eidos chytře nahnal čekající dav před veliké obrazovky a doslova do něj hustil své reklamní šoty. Jak jsem časem zjistil, nebylo úniku. Dav byl tak hustý, že jím byl schopen projít pouze po zuby ozbrojený červ, který jak jsem musel sám uznat, měl více autority než redaktor Excaliburu, tedy já. Upoutávku na Tomb Raidera jsme si proto spolu s ostatními vychutnali asi tak dvacetkrát, přičemž jediným zpestřením byl člověk, který si ke kraji davu přistavil žebřík a s knihou u ruce začal cosi fanaticky vykřikovat. Ke mně dolehla jen slovní spojení jako nový Bůh a podobě. Až později jsem pochopil, že se nejednalo o fanatického přívržence nějaké sekty, nýbrž o reklamu na Populous III. Nakonec opravdu přišlo stvoření spíše krásné než podobné hlavní hrdince, několikrát se nepřítomně usmálo, s několika lidmi se vyfotilo, několikrát se podepsalo a odešlo. (I kvůli tomu úsměvu bych tam stál dvakrát déle. -pozn. red.)

Pozn. Stánek Eidosu získal

v Excalibur awards železný meč (jediným členem poroty jsem já; cena nebude nikdy předána a Eidos se o svém vítězství nikdy nedozví) za největší permanentní i krátkodobé zahuštění lidí na jednom místě.

MIB a spol. Hry měly k filmům vždy velmi blízko. Mnohé si našly ve filmech předlohu, některé si z nich půjčily herce, poslední dobou si snad všichni půjčují alespoň jejich hlasy. Jen interaktivní filmy jako herní žánr se naštěstí zdají být definitivně odepsány. Ne vždy ale měly blízko filmy ke hrám. Dříve jakoby filmový průmysl herním pohrdal, jenže když ekonomické ukazatele začaly hlásit, že herní průmysl se na ten filmový dotahuje, věci se velmi rychle začaly měnit. Nepřekvapí projekty Fox Interactive, která má k Twentieth Century Fox poměrně dost blízko jako Virtual Springfield či The X Files. Proč ne. Lišky mají zdvojnásobené zisky, hráči se baví a já mám o čem psát. Všeobecná spokojenost.

Přimyslete si vedro, pach laminátu a zážitek je dokonalý.

Filmové projekty na počítačích. Co ale překvapilo byla pohotovost Gremlinů, kteří uvedou Men In Black asi ještě v roce 1997. Ještě mileji mě překvapilo samotné demo na MIB. Jedná se o akční adventku typu (a nejspíše také kvality) Dark Earth od Kalista, jednoho z největších hitů sezóny, okořeněnou velikou hrstí amerického humoru. Jen tak mimochodem k vidění byla na ETCS také technologie pro snímání pohybu motion capture, která byla v obou projektech použita, podobně jako v mnoha jiných hrách.

A když už jsme u francouzského Kalista, nelze se nezmínit o jejich nové akční hře The Fifth Element, na které spolupracují s firmou Gaumont Multimedia. I když mám jisté pochybnosti, zda se neopakovatelný audiovizuální zážitek z filmu podaří autorům přenést na monitory.

CUC Software International. Podívejme se teď ale blíže na jeden nevábně vyhlížející stánek firmy, která by se svým názvem v Čechách jen těžko prorazila. Vynechat CUCy však nemohu, protože to by znamenalo vynechat také Sierru a Blizzardy. Na druhou stranu je velmi těžké referovat o nových CUCáckých projektech, protože v jejich stánku byla permanentně třetina počítačů spadlých, z toho jeden či dva dělaly tolik populárními chybovými hláškami Windows výbornou reklamu Microsoftu. Proto jsem se až při prohlížení prospektů a demo CDček dověděl, že Sierra chystá na listopad Hellfire: Diablo Expansion Pack nebo fantasy strategii kombinující prvky real-timu s kolovým systémem Lords of Magic, že realtimová strategie s kriminální zápletkou Police Quest: Swat 2 vypadá vážně skvěle, že RPGčko podle AD&D od TSR Birthright 2 má divnou grafiku, že trochu lépe už vypadá Quest for Glory V: Dragon Fire, na který si však budeme muset počkat do února, stejně jako na příhody malého trolla inspirované Warcraftem, tedy na novou adventuru od Blizzadru, a že akční Half Life nebude jen další klon Dooma.

Působivá socha, že, ale když na vás z ničeho nic vybafne?

Eletronic Arts se svou filozofií, třeba si vykruť krk, hlavně že vidí všichni.

Virgin Interactive. Když už píši o těch nevábnostech, tak se konečně podívám do již zmiňované gigantické obludnosti Virginů. Fronta tu už dávno není, ba dokonce to vypadá, že to tu téměř zeje prázdnotou. První asociace, která přichází, je loděnice. Pach laminátu, dusno, pot. Pravda je, že v loděnici nenajdeme Lucas Arts, ani Westwood Studios, jen těžko bychom tam hledali Star Wars Supermacy, Jedi Knights Dark Forces II, hitovku The Curse of Monkey Island, Broken Sword II, či naprosto brutální akční adventku Resident Evil. Pár maniaků tady něco hraje, zbytek venku dýchá. Jdu také dýchat.

Letem světem respektive halou. Asi nejčastěji jsem zalétával k malinkému stánku Kalista, kochat se Dark Earthem, nebo hrát jejich skvělé automobilové závody Ultimate Race. Řekl bych, že co se hratelnosti týče, tento skromný projekt Kalista překonává ambiciózní projekty mnoha jiných firem. Stejně tak grafika, jak si u této firmy asi budeme muset začít pomalu zvykat, je zcela bez chybičky. Jinak nemohu opomenout, že firma Kalisto Entertianment dostala železný meč Excaliburu za nejsrdečnější přijetí (rozuměj přijetí naší výpravy).

Také zajímavý byl let k Interplay. Dobře vypadá akční adventka Die by the Sword, výborně vypadá další Star Trek adventura tentokrát s podtitulem Secret of Vulcan Fury, ve které budete odhalovat temnou minulost historie Vulkánců, dost ubohé asi budou závody na motorových člunech Powerboat Racing. Celá Interplay by ale nepochybně zapadla se svými projekty do herní šedi nebýt skvělých a úchylných Shiny Entertainment. Už jsem naznačil něco o andělíčkovi v plenkách poletujícím 3D cyber světem. Vězte tedy, že

příběh se bude motat kolem Armagedonu, vyvážení sil všehomíra a jiných každodenních starostí, kterých máme všichni plnou hlavu. Takže v létě '98 u Mesiáše (Messiah), hry s podtitulem: „Konec světa nemusí být tak špatná věc ...když jste anděl."

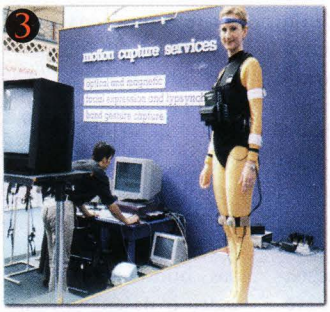
Miss sympatie? Teď přeletneme Interactive Magic se strategií Seven Kingdoms, Telstar Electronic Studios Ltd s jejich středověkým simulátorem dobývání hradů Siege a Cryo Interactive Entertainment se snovou Dreams to Reality, protože těmto hrám se podíváme podrobněji na zub v preview, a přistaneme až u firmy Novalogic Ltd. Ti totiž kromě dalších pokračování své válečné série chystají něco zcela nového, jiného a převratného. Přes veliké naléhání se nám z Nikol, která mimochodem v anketě, které jsem se opět účastnil pouze já, vyhrála miss sympatie, nepodařilo dostat žádnou konkrétnější informaci, mimo to, že na tomto projektu bude dělat dosavadní tým Nova Logicu a že to bude opravdu zcela jiné, než na co jsme byli od výrobců Commanche zvyklí. Já jsem ale odlétal s pocitem, že ani Nikol pořádně neví, o čem vlastně mluví.

Prolétávám kolem hry Riven: The Sequel to Myst, snad ještě hezčího pokračování prvního dílu Mystu, kterou tady předvádí nová součást kolosu Brotherbund firma Red Orb Entertainment, míjím graficky také velmi krásnou adventuru The Island of Dr Moreau od firmy Psygnosis. Izometricky viděnou fantasy chodičku mlátičku Elric vidím už jen z dálky, protože mě cosi velmi silně táhne ke stánku firmy Software 2000 a já nemohu odolat.

Stojí snaha za ocenění? ...Po několika minutách vzpamatovávání se z šoku...Trochu mi uniká jak někdo může mít tu drzost a na veřejnosti představovat takový paskvil, jakým simulátor létajícího talíře uplácaný touto firmou nepochybně je. Nemá cenu vám to nějak konkrétněji líčit, protože jen málokdo si něco tak otřesného dokáže představit. Další hru Der Fluch der Azteken už raději moc nezkoumám.

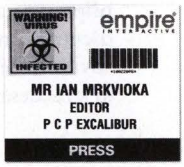
Mám pocit, že pro dnešek jsem už dolétal. Jsem si vědom toho, že jsem vynechal mnohé herní giganty, a je pravdou, že jsem místo věnované Sofrware 2000 mohl věnovat firmě BMG, Blue Byte nebo Empire či Hasbro Interactive. Chtěl jsem ale na příkladu ukázat, že ne každá hra dnes musí být zákonitě alespoň v něčem dobrá a že i na světový trh se dostane mnoho stoprocentního odpadu. Jinak firmu Software 2000 sice nepovzbudíme slovy: „jen tak dál hoši," ale určitě jim popřejeme hodně zdaru do budoucna, protože když už nic, tak alespoň snahu je třeba ohodnotit.

Už taje.



1. Chudák Billy. **2.** Co si myslíte o nové vyhlášce? **3.** Možná si pánové od motion capture mohli vypůjčit někoho z Eidosu.

Playstation. Po návštěvě Softwaru 2000 jsem se musel zas vrátit na zem, a nohy mě nesnesitelně bolí, takže se už nepodíváme k Activisionu, kteří měly opravdu pěkný a originální stánek a dostaly železný meč Excaliburu za umělecké ztvárnění, neuvidíme ani Microprose s Team 17 a s červy, nebudeme s Microprose ve strategii Age Of Empires jezdit na slonech, nepoletíme k SCI a nezahrajeme si velmi ošklivý a brutální Carmageddon a mineme Take 2 stejně jako UBI Soft, který dělá simulátor formule 1, jenž „je rozhodně lepší než všechny jiné simulátory", o čemž jsem byl ujištěn alespoň třikrát.



Věřte nebo nevěřte, ale já, který má rád Playstation, asi jako studenou hrachovou kaši v menze, si teď půjdu odpočinout do sekce věnované této právě konzoli. Nejde jen o to, že si tu můžu sednout a čučet na veliká plátna, nebo hrát velmi stupidní, zároveň však velmi nenáročné hry. Tahle část výstavy má totiž jednoznačně nejlepší atmosféru. Je taková... no... zkrátka v pagodě, jak by řekli hoši z Auric Visionu.

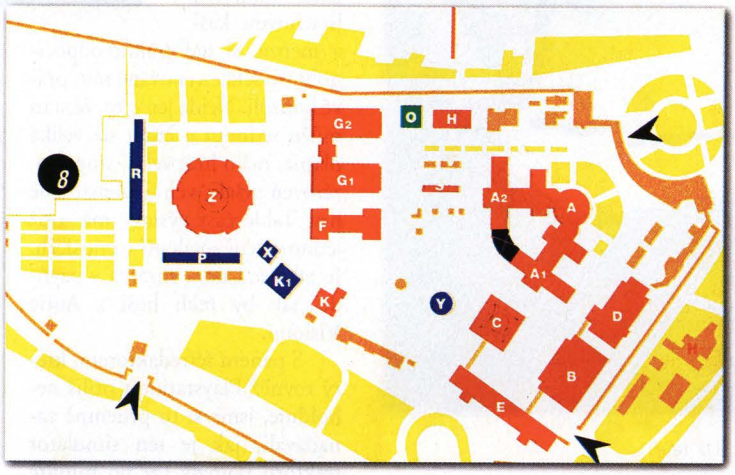
S panem šéfredaktorem, který rovněž Playstationu příliš neholduje, jsme si tu příjemně zanadávali, jak je ten simulátor traktoru pomalý (až po minutě zuřivého závodu jsme zjistili, že máme manuální řazení a že jedeme stále na jedničku), vypil jsem si džus (až posléze jsem zjistil, že nebyl určen pro mě) a šel si zahrát Tekena III (tentokráte jsem zjistil okamžitě, že to není dobrý nápad, protože mlátičky nehraji a ptát se na ovládání těch hochů, co stáli u automatu a kteří často vypadali, že si hraní této hry trénují na ulici, mi nepřišlo právě vhodné). Pak se ale na plátnech objevila nějaká smysl nedávající čísla, hudba utichla, světla se rozsvítila a já byl spolu s ostatními vyhoštěn zpět do ulic nezvykle slunečného dne pozdně odpoledního Londýna, abych mohl v některé z hospůdek po celý večer přispívat na konto paní Diany.

invex

Excalibur na Invexu

OS ARTHUR NA NEJVĚTŠÍM POČÍTAČOVÉM VELETRHU VE STŘEDNÍ EVROPĚ

Invex. Rok se s rokem sešel a veletrh počítačové techniky Invex-Computer, tento rok zahrnující i populární doprovodnou akci Come in Future, je na obzoru. Organizátoři jsou jistě dobře připraveni a ani desetitisíce nadšenců je nerozhází. (loni navštívilo Brněnské výstaviště okolo stošedesáti tisíc lidí).



Co si vlastně pod slovem Invex představíte? Někdo může říci davy lidí, strašidelný řev, upajdané nohy, drahé pivo... no možná. Invex je především šance. Potřebujete nový počítač, chcete nejlevnější příslušenství, chcete navázat kontakt s firmami, získat reklamu? Máte možnost. Zajímáte se o novinky ve světě computerové techniky, myslíte si, že virtuální realita je odepsaná? Existuje již speciální mozkový čip nebo alespoň prototyp? Na všechny tyto otázky vám může dát odpověď právě tento veletrh. A nejen to, tato akce ukojí nároky těch největších maniaků, zajímajících se o nejrůznější vzdělávací programy, multimedia, hacking aj., ale především, bráno z našeho pohledu, dozvíte se, že o tom všem se můžete dočíst v našem časopisu. Excalibur najdete v pavilonu K1, tedy v pavilonu zasvěceném počítačovým hrám. Ať to berete z jakékoli stránky, na hrách každý z nás vyrostl. Opět můžete namítnout, že mezi roztáčením Káči a nejnovějšími počítačovými hrami je propastný rozdíl. Ale čas pokročil a duchovní potravou velké části mladých lidí nebo těch, kteří se mladými stále cítí, jsou právě počítačové hry. A to se dostáváme na náš píseček. Ovšem posláním časopisu jako je Excalibur je nejen seznamovat čtenáře se životem ve světě počítačových her. Měl by být také pomocníkem, který poradí méně majetným, kteří si nemohou kupovat všechny hry a tak se rádi rozhodnou podle hodnocení či popisu našeho redaktora. Excalibur však obsáhne i další odvětví. Bez znalosti hardware se dnes neobejde nikdo, kdo chce mít s počítači co do činění a multimediální programy, encyklopedie, slovníky uvítá každý, kdo nemá počítač doma jen jako hrací automat. Vzhůru do nové epochy (pravda, je to trochu otřepané).

Excalibur a Invex. Mnozí z vás pamatují stánek Excaliburu z loňského Invexu. Plocha velikosti rozloženého vyžehleného kapesníku, na které se tísnil unavený člověk mezi haldami starých čísel. Změna! Takovýmto polovičatým akcím je konec. Excalibur konečně má co nabídnout a od Invexu se bude odvíjet i vyšší forma existence našeho časopisu. Trumfem bude cover-CD, prodělávající momentálně zásadní změny.

Excaliburácký stan (opravdu se tomu nedá říkat stánek) bude jistě dominantou haly a nemůže se vám stát, že byste ho přehlédli. Megaprojektor a reproduktory na vás budou chrlit informace o našem novém CD. Excalibur CD by mělo být opravdu bombou a novinkou mezi cover-CD. Náš tým bude předvádět nový multimediální obslužný systém Arthur pro Win95 a Mac OS (to znamená, že pomocí programu Shapeshifter ho využijí i amigisté). Navíc si ve stánku Excaliburu budete moci Arthura vyzkoušet sami, ať již na PC, Macovi nebo na Amize. Dále bude k vidění jednoduchý a bezproblémový instalátor Merlin, který bude eliminovat občas se vyskytující problémy při instalování a odinstalování programů. Také si budete moci vyzvednout anketní lístek, ze kterého bychom se rádi dozvěděli vaše představy o Exaliburu. Tyto lístky budou samozřejmě slosovány a vítězům se jistě budou ceny z oblasti počítačových her líbit.

Excalibur, Invex a budoucnost. Je velmi obtížné dělat Sybilu (je to ženská -pozn. ml), ale doufejme, že nebudu daleko od pravdy, když řeknu, od Invexu bude kvalita Excaliburu neustále stoupat. Naše cíle jsou zřejmé: pravidelnost, aktuálnost a kvalita. Věříme, že si tuto jedinečnou akci nenecháte ujít a sejdete se s námi u našeho „stanu" a sami se přesvědčíte, že nemluvíme do větru. –**Filip Klimeš**

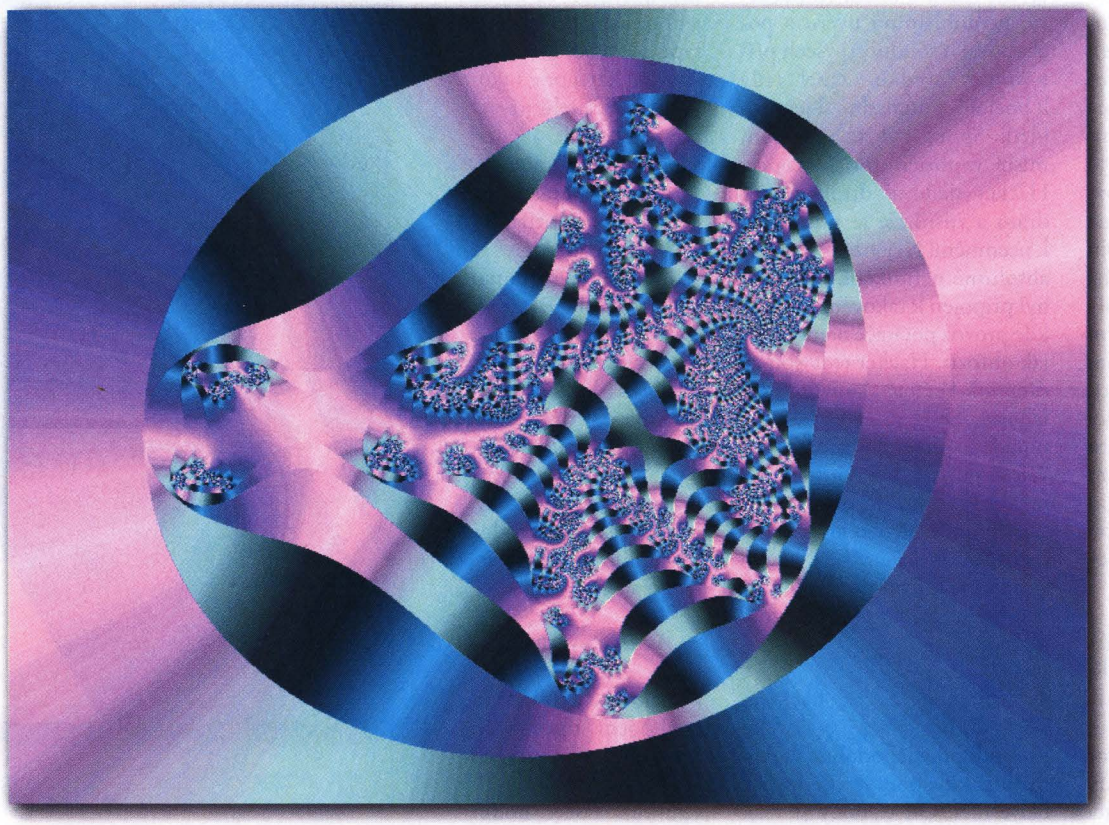
hacking

O hackingu

OD HISTORIE K DNEŠKU

Že se lidstvu podařilo vyhubit několik živočišných druhu, je všeobecně známo. Méně se už však ví o tom, že se mu podařilo nový druh vytvořit. Byl poprvé zpozorován v sedmdesátých letech v počítačových laboratořích MIT a od té doby se stačil rozšířit po celém světě. K životu mu stačí málo: požadavky na výživu nemá tento nový druh nijak přehnané a znečištění životního prostředí mu nečiní také žádné zvláštní problémy. Pro svou exi-

stenci vyžaduje jedinou nezbytnou podmínku: počítače. Přestože jeho výzkum není dosud plně ukončen, bylo již prokázáno, že nový biologický druh není jednolitý a že se jednotlivé exempláře od sebe výrazně liší, stejně tak, jak se liší jednotliví lidé. Nicméně se pro všechny představitele tohoto druhu vžilo jediné označení: HACKER.



Znovu kdo je to hacker. Samotné slovo „hacker" je možno najit dokonce i v anglicko-českém slovníku, označuje tam počítačového podvodníka. Také laická veřejnost, pokud o existenci tohoto slova ví, si pod ním představuje jakéhosi samorosta, který se zajímá pouze o počítače a zejména pak o to, jak obejít bezpečnostní prvky informačních systémů a jak si přivlastnit nějaký ten milion. To je ovšem představa zcela mylná, většina opravdových hackerů by se proti takovému obvinění rázně ohradila. Oni podobně lidi zcela vyvrhli ze své společnosti a označují je jako „crackery". V angličtině slovo „hacker" znamenalo původně řemeslníka, který vyráběl nábytek s pomocí sekyry. Sloveso „hack" znamená totiž v jednom ze svých významů „štípat, osekávat". Celkově má podle Oxfordského slovníku asi 70 různých významů. Podle tkv. Slovníku hackerského žargonu znamená „hacking" ve svém všeobecném tvaru „dokonalou a správnou aplikaci lidské geniality", bez ohledu na to, zda je výsledkem příslušné činnosti počítačová hra nebo program pro výpočet dráhy raketoplánu. V každém případě často nezbývá pozorovateli než obdivovat dokonalost lidského ducha, který něco takového dokázal vytvořit. Druhým významem pak může být „kreativní a praktický žert". Tento význam bývá obvykle pro neznalé lidi pochopitelnější a patří sem například hrátky se supertajnými daty americké armády, tvorba počítačových virů a podobné legrácky. Nesmíte ovšem zapomenout, že většina hackerů svými aktivitami zasahuje do obou oblastí.

Robin a Tuck. Hacking není omezen jen na počítače. Žádná z výše uvedených definicí se také o počítačích vůbec nezmiňovala, dokonalou ukázkou hackingu může být například zápletka filmu Podraz. Počítače ovšem přinesly zcela novou dimenzi a pro lidskou vynalézavost se otevřelo tak široké pole působnosti, o jakém se předtím ani nezdálo. První popsaný a evidovaný případ počítačového hackingu se neodehrál kupodivu na MIT, ale postarali se o něj pracovníci Motoroly. Ti jednoho dne objevili relativně jednoduchý způsob, jak obejít bezpečnostní ochranu počítačového systému společnosti Xerox. Povedlo se jim napsat dávkový soubor a spustit jej v master režimu, takže měl pak ničím neomezovaný přístup k paměti. Program proto dokázal přepisovat údaje v systémových souborech, měnit základní adresářovou strukturu, znemožňovat monitorování systému a podnikat další zajímavé věci. Motorola následně zcela podle předpisu okamžitě uvědomila systémové administrátory firmy Xerox: zaslala jim zprávu na stupni naléhavosti „včera bylo pozdě". U Xeroxu na varování však nikdo nezareagoval: buďto to nebrali vážně, nebo prostě byli zrovna zavaleni důležitými úkoly. Přešly měsíce. Lidé od Motoroly znovu zkoušeli systém Xeroxu, a znovu narazili na tytéž slabiny. Aby tedy demonstrovali závažnost problému, napsali dva stínové programy a nazvali je „Robin Hood" a „Otec Tuck". Jednoho dne přišel systémový operátor firmy Xerox do práce a zjistil, že se mu na počítači odehrává řada zajímavých věcí. Diskové mechaniky se otáčely se zvýšenou rychlostí sem a tam, takže to vypadalo, jako by měli každou chvíli odpochodovat. Paměťové jednotky s magnetickými páskami vypovídali uprostřed čtení poslušnost a vše vyvrcholilo, když se na systémové konzoli objevily první textové proslovy: to se oba zbojníci přihlásili překvapené obsluze a začali se navzájem častovat šťavnatými nadávkami a veselými průpovídkami. Operátor zavolal správce, který se zahloubal do systému a po chvíli příslušné stínové procesy objevil. Řešení se zdálo být jednoduché: stačilo prostě procesy „killnout". To však ani zdaleka nebyl konec. Jakmile správce „odstřelil" proces X, mohl jen překvapeně sledovat na obrazovce tuto komunikaci:

- kill X
- X: „Ach, otče Tucku, dostali mě! Modli se za mou spásu!"

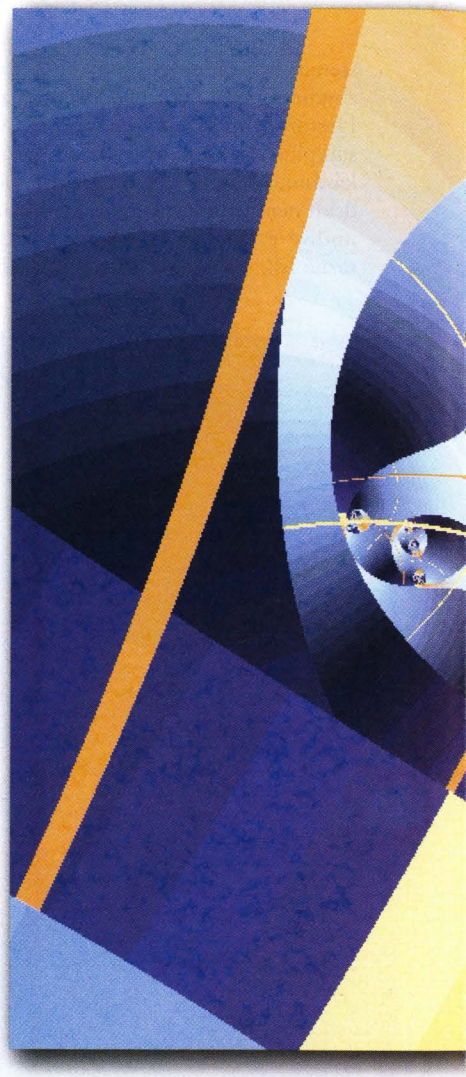
- X off - aborted
- Y: „Jen neklesej na mysli, Robine! Však já ty šerifovy hochy převezu!"
- X: „Díky, starý brachu!"

Každý ze stínových procesů dokázal rozpoznat, že byl druhý proces ukončen, a v okamžiku několika milisekund obnovil jeho činnost. Bylo proto nutné přerušit oba procesy současně (což bylo velice obtížné), nebo počítač znovu nastartovat. Systémový správce se rozhodl pro jednodušší, tedy druhou možnost. Jaké však bylo překvapení, když se po opětovném nastartování systému na obrazovce znovu ozvali Robin s Tuckem! Ukázalo se, že se oba procesy bezpečně usadily v bootovacím sektoru. Jediným řešením bylo tedy bootování z nedotčené bootovací pásky, což se nakonec podařilo. Nedlouho po tomto incidentu Xerox problém s bezpečností svého systému vyřešil. Není prokázáno, že by kdokoliv od Motoroly byl pohnán k zodpovědnosti.

More magic. Z rodiště hackerů - z MIT - pochází další historka, která také dobře vyjadřuje povahu hackerismu: Jednoho dne přišel operátor počítačových systémů k tehdy ještě modernímu počítači PDP-10 a povšiml si jakési malé krabičky, která byla zevnitř přilepena na skříň počítače. Zcela zřejmě šlo o jakýsi spínač podomácku vyrobený některým z místních hardwarových hackerů. Operátor měl pochopitelně obavy na spínač sahat - nikdy není dobré něco zapínat nebo vypínat, když nevíte přesně, co to udělá. Nikdo z přítomných lidí o ničem nevěděl, a tak se správce jal spínač podrobněji zkoumat. Spínač měl dvě polohy, označené obyčejnou tužkou jako „magic" a „more magic", momentálně byl v poloze „more magic". Vedl z něj jediný drát, který končil kdesi hluboko v útrobách počítače. To operátora utvrdilo v tom, že jde jen o nějaký vtip. Většině lidí je přece zcela zřejmé, že každý funkční spínač musí mít výstupy dva. Operátor tedy vyzkoušel přepnout spínač do polohy „magic". Počítač okamžitě zkolaboval. Všichni na oddělení se vyděsili. Do záznamů zapsali výpadek jako náhodu a před znovuvoživením systému dali pozor, aby byl spínač v poloze „more magic". Když se o příhodě dozvěděl jeden z místních hackerů, nemohl tomu uvěřit a pochyboval o soudnosti všech přítomných svědků. Zašel tedy k počítači a důkladně si jej prohlédl. Spínač byl stále na svém místě v pozici „more magic". Hacker sledoval druhý konec drátu a zjistil, že je připojen - k uzemnění! Nejenže byl spínač absolutně nefunkční, ale navíc byl připojen k takovému místu, kde provoz počítače nemohl nijak ohrozit. Hacker tedy spínač přepnul. Počítač okamžitě zkolaboval. Sešla se velká válečná porada, spínač byl odmontován a počítač byl spuštěn bez něj. Od té doby šlo všechno bez problému. Legenda praví, že je spínač dodnes na MIT k vidění v jednom místním sklepu, pochopitelně stále v poloze „more magic".

Ontogeneze hackera. Zárodek hackera se v člověku probudí pravděpodobně v okamžiku, kdy poprvé usedne ke klávesnici. Od té doby je však vývoj jednotlivých typů pozoruhodně rozmanitý, popišme si nyní jednotlivá stadia. Naprostá většina uživatelů osobních počítačů zůstane ve stádiu read-only (v originále „read-only users"). Toto označení hovoří samo za sebe: jedná se o typ lidí, kteří počítač využívají zejména ke hraní her, ke čtení elektronické pošty nebo k vyplňování tabulek. Tito lidé mají k hackerství opravdu daleko a vytvářejí vlastně komunitu „normálního světa" nebo „normální reality". Rozdíl je opravdu markantní.

První krůčky. Dalším vývojovým stadiem jsou tkv. „lusers". Jedná se o slovní hříčku se slovy „user" a „loser". Zatímco první slovo označuje pouhého uživatele, druhé označení nepatří zrovna k lichotkám a vyjadřuje značný despekt vzhledem ke schopnostem adresáta. Následuje stádium „terminal junkie". Nyní již uživatel získal základní znalosti operačního systému, začal se prokousávat adresářovou strukturou a psát jednoduché prográmky typu „hello world". Značná kategorie takovýchto uživatelů již nepokračuje dále a pociťuje silné uspokojení, že dospěla až tak daleko. Kromě označení „terminal junkie" se vžil také název „wannabee" (radobyuživatel). Čeleď hackerů začíná za tímto bodem. Budoucí hacker není spokojen s tím, že je pouhý „wannabee", a začíná se o systém zajímat více do hloubky. Dostává se tím do tkv. larválního stadia („larval stage").



Počítačová larva se živí sezením u počítače a snahou o co nejlepší pochopení operačních systémů, programovacích jazyků a síťových struktur. Počet hodin strávených za klávesnicí se zvyšuje nepřímo úměrně k počtu hodin věnovaných vedlejším potřebám, jako například potravě, spánku nebo osobní hygieně. Právě v larválním stádiu si uživatel zkouší, kam všude se může nalogovat, a osvojuje si přitom nejrůznější fígle, jak ošidit ochranné systémy a získat potřebná data. Výjimkou nejsou „tahy", kdy larva stráví u počítače třeba třicet šest hodin v jednom zátahu. Délka larválního stadia se liší případ od případu a na jeho úspěšném absolvování závisí další osud budoucího hackera. Obecně se dá říci, že toto stádium trvá od několika týdnů až do dvou let, přičemž průměr se pohybuje kolem šesti měsíců.

Závěrečné stádium. Z larválního stadia přechází larva přímo do závěrečného stadia hackera, přičemž stadium kukly úplně míjí. V reálném světě jsou pravděpodobně nejznámější tzv. „crackeři", o kterých už byla řeč dříve a kteří jsou vděčným objektem novinářských článků. Živí se bankovními podvody, narušováním ochranných systémů, krádežemi přísně tajných dat z archívu Pentagonu a jinou nepříliš žádoucí aktivitou. Mezi hackery nejsou příliš oblíbeni, zejména proto, že hackeři si rádi zakládají na své inteligenci a narušení ochrany systému považují za pouhou banalitu. K dobrým pravidlům hackerské etiky patří to, že po narušení systému odešle hacker správci příslušné sítě zprávu, pokud možno z konta superuživatele, a oznámí mu kde slabinu našel a jakým způsobem ji lze odstranit.

Hackeři většinou tvrdí, že crackeři jsou nevyvinutý druh, který nemá na práci nic lepšího.

Asociálové. Někteří jedinci však pokračují ve vývoji dále a skončí některým z následujících způsobů. Psychicky méně odolné povahy podlehnou počítačovým virům a stanou se z nich„computer geeks". Tento druh dokonale naplňuje nejrůznější klišé o hackerech a také většinu historek, které se o nich vypraví. Pravý „computer geek" je mrzutý, asociální, hrubě opovrhuje reálným světem a živí se nejčastěji mouchami (rozuměj mouchami v počítačových programech). Příbuzným tohoto druhu je „troglodyt". Ten nikdy neopouští svůj počítač, před zářením obrazovky se chrání tlustými černými brýlemi, vliv okolí minimalizuje hlasitou hudbou z magnetofonu, který si nosí s sebou, na pracovišti má neustále tmu nebo jen velmi tlumené světlo a terminál si přepíná do inverzního režimu (tmavá písmenka na světlém podkladu), aby se zbavil bolesti v očích způsobené několikahodinovým upřeným zíráním na obrazovku. Jestliže se nenaskytne nikdo kdo by troglodyta zachránil, končí takový případ obvykle „terminálovou smrtí" („terminal brain-death") neboli „vypáleným mozkem" („raster burn").

Hackerův soumrak. Občas se stane, že hacker podlehne svodům reálného světa, opustí mateřský počítač, vymění dosavadní džíny za dobře střižený oblek a vyráží za větším výdělkem. Jestliže si nedá pozor, může skončit jako „code grinder". Toto označení nemá o nic pozitivnější nádech než cracker a hackeři jim označují druh, který navštěvuje velké podniky, aby pro ně napsal a udržoval program pro účetnictví, program pro výpočet výplat nebo nějakou jinou z hackerského hlediska příšernou a neodpustitelnou věc. „Code grinder" nosí bílou košili a kravatu. Ve chvílích nejvyššího vypětí je mu povoleno odložit sako, vyhrnout si rukávy do výše loktu a povolit si kravatu o jeden až dva centimetry. Zřídkakdy to pomáhá.

Typický hacker. Nejrozšířenější druh hackera se ovšem vyhýbá všem těmto nástrahám a udržuje se v dobré fyzické i duševní kondici. Je všeobecně rozšířen po všech počítačových studovnách a výpočetních sálech a obvykle je obtížné jej poznat od ostatních lidí. Zde následuje popis některých rysů, které lze s větší či menší přesností vztáhnout na většinu hackerské populace. Jak jsem se již zmínil, hackeři se řadí k inteligentnější části populace a podle toho se také chovají. Z literatury je kromě odborných knih nejoblíbenější science - fiction. Hacker obvykle absolvoval střední nebo vysokou školu nebo dospěl k odbornému vzdělání samostatným studiem. Některé z věcí, které hackeři nesnášejí a snaží se jim vyhýbat: Mainframy IBM, produkty Microsoftu, šmouly nebo jiné formy agresivního kýče, byrokraty, blbce, střední proud, televizi (s výjimkou disneyovek a seriálu Star Trek), obleky, nudu, nečestnost, Cobol, Basic a menu na bázi znakového rozhraní.

Z internetu vybral, sestavil a doplnil —**Johny**

Obrázky použité k tomuto textu byly vytvořeny fraktálovou technologií (zdroj internet).

software

Arxon-Kniha jízd

Pokud vy nebo někdo z Vaší rodiny používáte firemní automobil, jistě Vás bude zajímat, že vedením knihy jízd můžete zcela pověřit svůj počítač. Dokonce i pokud jste si nevedli pravidelné záznamy, pomůže Vám knihu jízd zrekonstruovat zpětně od roku 1992 do současnosti dle platné legislativy - to vše díky programu firmy Arxon.

Stačí zadat Vaše pravidelné jízdy, období a dny v týdnu, kdy se vozidlo nepoužívalo (nemoc, dovolená, servis) a období a počet chybějících km, které chcete zrekonstruovat (protože jste zapomínali do knihy jízd pravidelně zapisovat). Jedna z mnoha funkcí programu umožňuje i hromadné vkládání jízd pomocí ročního kalendáře - během chvilky tak vložíte jízdu třeba do padesáti dnů v roce.

Program Kniha jízd má tisíce uživatelů a získal také řadu ocenění časopisů Profit, PC Magazín, Softwarové noviny. Je v něm zahrnuta daňová legislativa a zabezpečuje tak uživatelům jistotu při kontrolách finančními úřady. Firma Arxon pokračuje ve vývoji a uvádí na trh nový, výkonný produkt Integrátor, který je určen pro Windows 95 a skládá se z modulů Kniha jízd, Cestovní náhrady, CCS karty, Vzdálenosti ČR a Vzdálenosti ulic Prahy. O protramu Integrátor přineseme podrobné informace v příštím Excaliburu. –pt

Dark Earth

KRÁSKA A ZVÍŘE TROCHU JINAK

- JAN MRKVIČKA -

Prach se začal pomalu zvedat. Nikdo si ještě netroufal myslet na to, co se vlastně stalo. Výbuchy, zmatek, tma... Srážka. To slovo předtím znělo odevšud neustále, každý ho slyšel alespoň tisíckrát. Jenomže teď ztratilo svůj obsah. Ztratilo i zvuk. Nebylo slyšet, jen bylo... Něco se změnilo. Lidé si to neuvědomovali, jen cítili. Nebyla to katastrofa, jakých lidstvo již zažilo nespočet. Tato byla definitivní.

Prach se už nezvedal. Ptáci nezačali zpívat. Den neměl vystřídat noc. Tma přestala být pouhou nepřítomností světla. Tma se stala Tmou. Chaos se stal řádem.

Vrstva hustého prachu se ale na několika místech roztrhla a světlo si opět začalo na Zemi hledat své místo. A lidé si našli Slunce. V novém světě teď byli vetřelci, jako na počátku věků. Obklíčeni bytostmi temnot, obklíčeni Tmou. Nebyli odhodláni bojovat, byli odhodláni žít. Lidstvo bez minulosti, bez paměti, bez dějin, jen lidstvo.

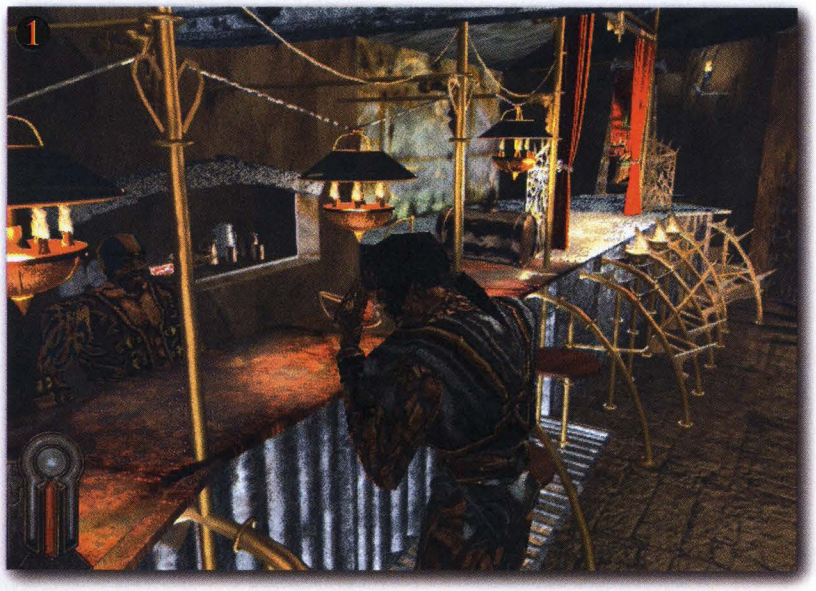
Trochu o pojmech. Kdy někdo přišel poprvé s nápadem vnést trochu pohybu do adventur (které jsou pro mnoho hráčů velmi nudné), to vám dnes poví asi málokdo. V Excaliburu se akční adventury objevují už od jeho samotného počátku. Jenže vždy do byly jen jakési výstřely do tmy. Už slyším, jak nesouhlasně vrčí milovníci her jako je např. Alone in the Dark. Jistě, Alone byla naprosto dokonalá hra a ještě jasnější je, že to byla akční adventura, jenže kdo na ni důstojně navázal? Jen její tvůrci druhým a třetím dílem. A tak jsem to právě myslel s těmi štěky. Navíc to skoro vždycky bylo tak, že někdo dal panáčkovi v adventce pistoli, nebo ho dokonce naučili dávat políčky, ale pořád to byla jen adventura okořeněná akčními prvky. Ten, koho jste moli zbít, byl pouze objekt určený k bití, sloužil tedy čistě pro vyžití hráče. Nebyla to klasická postava, která je v interakci s vámi a s okolím. I zmiňovaná Alone in the Dark byla v podstatě hra složená ze dvou částí. Něco byla akce, něco adventura.

Tak nevím. Buď to včera s tím pitím trochu přehnali, nebo sem pronikly síly temnot.

Dark Earth je podle jejích tvůrců real-timeová adventura. Nevím proč si vybrali právě tento název. Čas je sice důležitý a běží, ale s mnoha akcemi hra čeká na ten pravý okamžik, jak tomu ostatně musí být v každé adventuře. Mimo to právě „akční adventura" je pojmenování pro Dark Earth úplně přesné. Vaše akční chování má totiž přímý vliv na průběh hry. Není to jen tak, že někoho musíte zabít, jiného je možné uplatit, třetího ukecáte a čtvrtému utečete. To vše je samozřejmě v Dark Earthu také možné. Jenže tady si to můžete rozdat s každou postavou od nejvyššího kněze přes vaší manželku až po tu nejposlednější příšeru. Následky však budou různé. Na druhé straně si každá postava velmi dobře pamatuje, co jste jí řekli, jak jste ji to řekli, co jste jí dali, jestli jste na ní vytáhli zbraň, co jste udělali jejím přátelům a přirozeně se také pozorně sleduje jak vypadáte (k tomu později), přičemž podle toho všeho si o vás udělá obrázek a na výstupu dostane mám ho ráda/nemám ho ráda neboli zabít/nezabít, což pro vás může také být docela podstatné.

Boj. Většinu lidí, co znám, Dark Earth první čtyři hodiny hraní zcela uspokojoval pouze svým bojovým módem. Uznávám, že mezi mými známými není mnoho skalních přívrženců Tekena a jiných simulátorů praní, kteří by totiž boj v Dark Earthu asi tak vysoko nehodnotili. Ohodnotí ho však každý, kdo se rád kochá. Když jsem uviděl hlavního hrdinu v akci poprvé (monitor byl asi dva metry přede mnou), tak jsem se domníval, že se

1. Nižší město, podhradí velkolepé Sparty. Vy to asi necítíte, ale hrozně to tam smrdí. **2.** Ve Spartě si klidně poslouchají hudbu sfér, a to ani nevědí, že je to fyzikální nesmysl.



1. Když jde opravdu do tuhýho, když se ti bortí nad hlavou svět, dej si pivko a bude líp. **2.** Zed, Arkhanův bratr ve zbrani.

jedná o nějaký prach pustý filmeček. A to nejsem ani krátkozraký, ani slaboduchý. Animace všech postav nejsou ale geniální jen díky technologii motion capture (snímání pohybů člověka a jejich převod do elektronické podoby), která se používá už delší dobu. V čem by totiž již několikrát zmiňovaný Alone in the Dark s touto hrou opravdu nemohl soutěžit, to je počet polygonů. Tady Kalisto totiž opravdu nešetřila. Dokonce uvádějí, že mají na postavách polygonů dva až třikrát více, než kolik bychom mohli napočítat u těch nejlepších akčních 3D her.

Ale zpět k boji. Útok dopředu, zleva, zprava a obrana. Čtyři šipky, toť vše. Jenže k tomu máme desítky různě animovaných zbraní od holých pěstí přes nejrůznější šavle a sekery až po muškety a pistole, různé pohyby dané vzdáleností protivníků a zcela jinak animované různé stupně mutace hlavního hrdiny. Co je ale hlavní, to je skutečnost, že se to všechno nádherně hýbe, že sice velmi záleží na tom, jak dobří jste, ale nemusíte si lámat prsty a ničit klávesnici u šílených kombinací, vše je jednoduché a intuitivní a především velmi zábavné.

Kterak se Mirek stal Štětináčem. Říci o ránu ve Spartě, městu vystavěném na místě, kde byla jinak souvislá vrstva prachu v atmosféře narušena, že bylo pěkné a slunečné, by mohlo znít dost cynicky. Zůstaňme tedy u toho, že bylo relativně slunečné (vzhledem k okolní všeobjímající temnotě) a že o jeho krásе jaksi nebylo ve zvyku příliš uvažovat. Hlavní totiž bylo, že vůbec nastalo.

Tak tedy jednoho relativně slunného jitra, jehož krása byla nepodstatná, prohodil Arkhan jeden ze Strážců ohně se svou manželkou Kahli několik typicky ranních frází a směle vykročil do dalšího běžného pracovního dne. Opláchl se, oblékl si uniformu, byl kontaminován zlem, zmutoval, pár lidí povraždil, jiným zas pomohl, vyhodil půlku Sparty do povětří, díky čemuž ji potom zachránil a s ní zachránil také sebe a potažmo celé lidstvo. Dělal také spoustu jiných věcí, ale zabývat se každou maličkostí, to by trvalo příliš dlouho.

Pro nás je nyní důležitá právě ona mutace, o které jsem se již několikrát výše zmínil. Arkhanovi je totiž v samém počátku hry chrstnuta do obličeje taková smradlavá tekutina, něco jako koncentrované zlo, což mimo momentální nevolnosti a přetvoření v netvora způsobí také hluboký vryp do jeho duše. On se posléze vydává čelit všelijakým nebezpečím právě proto, aby se zla zbavil. (Svět v podstatě zachraňuje jen tak mimochodem.) V obklíčení neustále sílící Tmou to však jeho dobré já nemá v boji s archetypem Štětináče zrovna jednoduché. Často také zkrátka musí dát průchod své horší polovině osobnosti, protože jak známo po dobrém To vždycky nejde. Arkhan - kladas se například při pohledu na tatínkův dalekohled rozvzpomíná na své dětství, zatímco Arkhan - záporňák do něj vrazí a najde klíče, což je v mnoha směrech užitečnější. Není ale dobrý nápad „přepnout se“ do já patřícímu stvůře a bavit se vykopáváním dveří a urážením a zastrašováním lidí. Potom ve vás zlo rychleji sílí, což vede k dalším fyzickým mutacím do stále odpornějších podob. Nejprve se vás jen bojí, pak se s vámi přestanou bavit a nakonec vás rovnou vraždí. V posledním stádiu říkáte místo Slunce Šlunce a vůbec vypadáte divně.

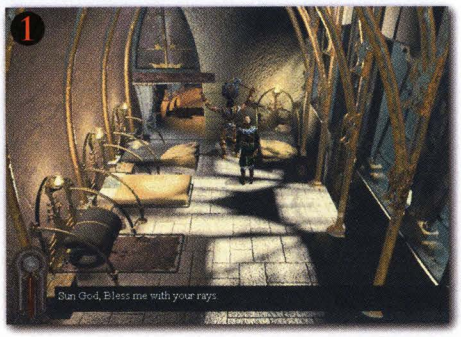
To vám ale zas nemusí být tak líto, protože ti z vašich přátel, kteří nebudou zabiti, se také promění ve veliké roztomilé opičky.

Krysy, ptáci a netopýři. Animace jsem myslím už vychválil dostatečně, takže jen zrekapituluji, že se po technické stránce, vynecháme-li chůzi po schodech a velmi řídké zapomínání hlavy ve stropě, či ruky ve zdech, jedná o naprostý skvost. Arkhan a jeho kolegové samozřejmě jen nebojují, ale vyvíjejí spoustu jiných činností, takže je opravdu na co se dívat. Říkáte si, že lidské postavy dnes přeci dokáže skvěle rozhýbat s motion capture kaž-

1. A proto žádám trest nejvyšší, trest smrti. Ať dopadne jako železná pěst... **2.** Pojď. Budeme si hrát na doktora.

dý. Jenže to jste neviděli Konkality, přisluhovače Temnot, v akci. Dlouhé hnáty s pařáty, shrbená chůze, nekoordinované pohyby. A což teprve samotné stvůry temna. Prostě nádhera.

V zájmu zachování co nejvyšších detailů a dobré hratelnosti a podle mého také vyšší kvality grafiky vůbec, použili vývojáři Dark Earthu předem rendrované 3D prostředí, ve kterém se hrdina pohybuje zcela svobodně sledován velmi odvážně umístěnými statickými kamerami, podobně jako v Alonovi. Pravdou je, že čas od času nevidíte na svého soupeře dost dobře, ale objektivně vzato je umístění kamer nejen velmi zajímavé a líbivé, ale také praktické. Jen jednou se mi stalo, že já i Arkhan jsme řešili podobný problém, a to kde že to jsme. Já jsem mu nemohl říci, že je



1. Nahrávání pozic. Jednoduché, originální, hratelné.
2. Tak tohle se starému Mažňákovi stalo osudným.

v bludišti v podzemním chrámu, stejně jako on mně nemohl říci, že stojí za rohem, kam nevidím. Má záhada se však velmi záhy, takže v tomto ohledu žádná velká kritika.

Předem rendrované prostředí také umožnilo dát na screenu mnoho permanentních animací, takže mlýnské kolo mele, kuřata se rožní, větráky větrají, ohně plápolají, světlo se mihotá, všelijaká havěť okolo vás pobíhá a poletuje. Jenom mi uniká, proč některá voda šplouchá a jiná je jako z papundeklu. To je ale opět jen malá vada na kráse.

Animované sekvence jsou - no zkrátíme to- strhující.

Předměty a tak. Heslovitě: s mírou, logicky. Nezbytná pro hru je jen velmi malá část všech předmětů ve hře dostupných. Velkou část inventáře zabírají zbraně a munice, či suroviny na výrobu střeliva. Máte také jídlo a pití, kterým se dá občas někdo uplatit, nebo si ho můžete sníst sami, což má velmi blahodárné účinky. Hlavní ale je, že mnoho věcí udělat nemusíte a mnoho věcí musíte udělat jen za jistých okolností. Záleží jak na vašich předchozích činech, tak na míře vaší mutace. Tak například, když jste ještě fešák, tak přimějete jedno děvče aby šlo za jedním pánem, kterého učiníte šťastným, pročež vám ve své laboratoři ukutí, co potřebujete. Když jste ale ošklivý a smrdíte, tak s vámi děvče nepůjde, vy ho zabije, čímž onoho pána šťastným neučiníte, pročež ho raději zabijete a uděláte si sám, k čemuž budete potřebovat spoustu věcí jinak nepotřebných. V ději je pár věcí, které se prostě musí stát, ale vaše svoboda je na adventuru nevídaně veliká.

1. Takový běžný letní den na Dark Earthu. **2.** Vím, že knihovník není zrovna soupeř pro muže, ale když ona je to ohromná legrace.

Rezervy. Kolik je nápadů v grafice, tolik jich je i ve zvucích. To samé platí i o kvalitě. Všechny ty skřípoty a vrzoty jsou samozřejmostí, ale např. z kašlání vězňů v cele mi trochu naskakovala husí kůže.

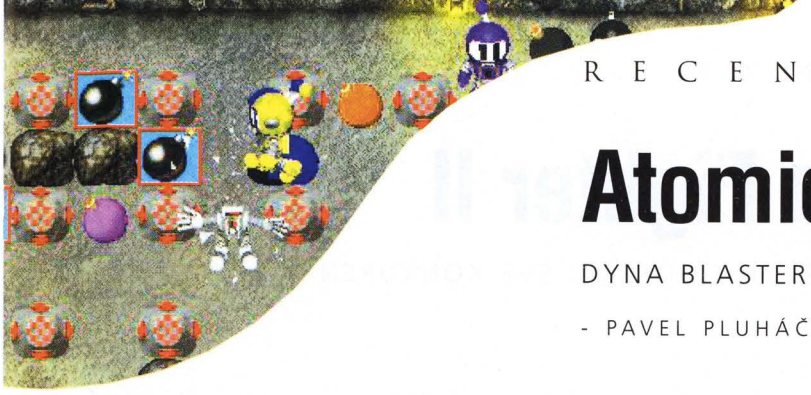
Co však snad jako jediné podle mého názoru Kalisto nezvládla, to je hudba. Ona tedy ne že by byla špatná, ale je taková nijaká. Pamatujete si na ples upírů v už tolikrát vzpomínaném Alone in the Dark? Doteď nezapomenu, jak se pode mnou propadla podlaha. Tady? Nic. Snad kromě animovaných sekvencí, které jsou ozvučeny velmi dobře. Nevadilo by, že hudba je bezvýrazná, ale ona prostě jako by nebyla. Příběh a grafika s dokonalou post katastrofickou atmosférou by si zaslouži-ly lepší hudbu. Takou hudbu, kterou prožíváte, a ne tu, kterou vůbec nevnímáte. Jediné pozitivum hudebního doprovodu je to, že neruší, což je zatraceně málo.

Vyvrcholení. Většina her má jeden rys společný. Mám na mysli atmosféru konce hry. Napětí, spád, něco velkého a potom takový ten příjemný pocit klidu nasyceného zážitky, klidu po dobře odvedené práci. Kalistu se však podařilo poté, co indianojonesovsky sestavíte se starých spisů správný kód, poté co se otevřou gigantické dveře chrámu a vše je opravdu skvělé, vložit tu nejstupidnější, nejnudnější a nejotravnější část hry v tom nejhorším grafickém provedení, jaké je v celé hře k vidění. Potom tradičně porazíte tu nejzlejší nestvůru a následuje animovaná sekvence, která vás nenaplní tím pocitem, o kterém jsem psal, ale spíše něčím podobným tomu, co jsem prožíval při konci sovětsko-bulharsko-a snad vietnamského koprodukčního filmu Tajemství hadího údolí, kdy je profesor Kološnik s blikající žárovičkou na hlavě likvidován dvěma muži v IPCHO.

Šmouhy na čistém skle. Je mi moc líto, že jsem musel skončit takto kriticky, ale mě ten závěr hry opravdu velmi zklamal. Jako by to už vývojáře po těch letech práce přestalo bavit. Ale to pořád nic nemění na faktu, že Dark Earth je výborná hra, jedna z nejlepších, která mi kdy prošla rukama, takže se nenechejte otrávit. A vůbec. Vstávat, opláchnout se, obléknout si uniformu a dál už to znáte. **—Leif Mongolson**

EXCALIBUR ★★★★★ 94

Kalisto Entertainment. Akční, Adventure. **Minimum:** Pentium 75, 8 MB RAM, 4x CD, WIN 95. **Doporučeno:** Pentium 120, 16 MB RAM, Creative Labs AWE32 . **Testováno na:** Pentium 166, 32 MB RAM, Creative Labs AWE32.



Atomic Bomberman

DYNA BLASTER V NOVÉM KABÁTĚ

- PAVEL PLUHÁČEK -

Prostě klasika. Je tomu již šest let, co jistá firma Hudson Soft vydala svůj trhák Dyna Blaster. Nebyl to výtvor mající na svědomí bezesné noci. Avšak dvě klávesnice zrubané pár šílenci, kteří se snažili zaminovat okolí svého protivníka, jistě nerady vzpomínají na ona léta. Jestliže stále nevíte, která bije, tak tedy: Ovládáte panáčka, který běhá po obdélníkové hrací ploše a pokládá bomby, které po chvíli explodují. Časem se zvětšuje dosah, maximální počet naráz položených bomb, atd. Vaším cílem je těmito bombami zlikvidovat veškeré příšery v daném stupni a poté někde objevit východ. Další možností bylo hrát proti jinému člověku a tímtéž postupem vyhrát pět zápasů. Doufám, že nyní jsou již všichni v obraze, a tak můžeme odkrýt roušku nového produktu firmy Interplay ve spolupráci s Hudson Softem.

Na první pohled spatříte docela pěknou (avšak nijak převratnou) grafiku - pochopitelně SVGA. Velké množství nastavení pro hru, jako časové omezení, hodnocení zápasů, různá nastavení zvuků, počátečních podmínek atd. Zvolíte Start New Game, nastavíte u 10 hráčů, mají-li být ve hře a kdo je má ovládat (včetně A. I. = Artificial Inteligence = Umělá inteligence = prostě váš počítač). Nastavíte si prostředí, počet kol a jdete do toho. Všechno se to pěkně hýbá, bouchá, mizí a působí docela pěkně. Počáteční zděšení z 13 různých předmětů ovlivňujících průběh souboje je vystřídáno příjemným pocitem z pořádných možností jak ty bombermany vyklepat. Další pěknou změnou je souboj dvou týmů. Červení versus bílý bývá solidní bitka, ale nemá na deset hráčů všichni proti všem. To už bývá hodně dusno. Dojde-li časový limit, hra končí nerozhodně a jede se znovu. Minutu před tímto patem začne přes obrazovku blikat nápis „HURRY!" a dvě políčka z každého okraje se zasypou kameny (a kdo tam zůstal bude tam pro vždy) Takto máte poněkud těsnější operační prostor a je na vás, rychle se vypořádat se zbylou opozicí. Animace panáčků jsou docela pěkné a je jich hodně, takže se moc rychle neokoukají. Inteligentní postavičky si všimnou toho, že jsou v pasti a začnou vytahovat cedule „BYE" a zavazovat si oči páskou (kdo se na to má koukat). V některých prostředích se objeví tunely spojující různá místa vašeho „hřiště" či trampolíny pro rychlé překonání vzdáleností. A tak u toho sedíte pět, deset možná i patnáct minut a tu přichází...

Druhý pohled: „No hraje se to pěkně, ale není to už trochu to samý?" Počítač má už poněkud suše stejné strategie, i ve více hráčích už vše začíná nudit. Poměrně solidní zvukové efekty se náhle někam vytratili a ty nové nápady hodně rychle zestárly. Hrát se to ještě dá, ale ona euforie je ta tam. A tu začne hráč postrádat onu část Dyna Blastra, kdy procházel jednotlivými úrovněmi a probourával se až k unesenému kamarádovi (nebo to byla princezna?).

Třetí pohled přicházející tak týden po té, kdy počítačový maniak zasedne za monitor a neví co by. Chytí se této hry a... za pět minut zase roupama neví co dělat. Tak se tedy podíváme trochu hlouběji do vnitřností hry. Editor obrazů je sice pěkný nápad, ale zde opravdu není moc co vymyslet. Nějakou dobu se bez pochyb zabavíte nahráváním počítače v rafinovaných bludištích. Stavět levely v jakékoli hře je vždy pěkné oživení a i zde má něco do sebe. Po nějaké době stavění opět začnete hledat něco jiného. Přeci jenom je trochu záživnější dělat bludiště pro příšerky z DN3D a vděčně sáhnete po Buildu. Možná vám náladu trochu může pozvednout docela slušná akční hudba a celkové docela příjemné ovládání a zajímavě řešená nápověda.

A co teď? Jaké je tedy final resumé? Pěkná řežba, celkem vtipná. Ti z vás kteří dlouhé hodiny trávili u Dyna Blastra se svým kolegou maniakem, bez pochyb musí tuhle šílenost mít. Pro vás ostatní je to také alespoň zajímavé odreagování (známe ty okamžiky kdy vás ten stroj dohání k nepříčetnosti) a to i proti počítači, který není nijak hloupý. A co dělat jiného, když se u vás objeví návštěva, než se rubat navzájem nebo sobě po boku? Pouze kategorie skalních stratégů či dungeonistů zůstane asi nepohnuta. Tedy: zippo do ruky, klubko doutnáku do kapsy, batoh s pár tunami TNT na záda a vzhůru do akce. —**Pouchetty**

EXCALIBUR ★★★☆☆ 59

Interplay, Hudson Soft. Akční, arkada. **Minimum:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD, SVGA 1 MB RAM, Win95, SB, myš, DirectX 3.0. **Testováno na:** 486/133 MHz, 24 MB RAM, 8x CD-ROM, SB16. **Poznámky:** I přes uvedené minimum P90 funguje slušně i na 486 DX4. Možnost hry po IPX síti, modemu a sériovém kabelu.

Virtua Fighter II

PŘEKONÁ VIRTUA FIGHTER II SVÉ KONKURENTY?

- ROBERT HAVLÍK -

Již rok uplynul od doby, kdy se naposledy setkalo osm nejsilnějších a nejrychlejších bojovníků. Ti se střetli každý s každým na světovém šampionátů bojových umění. Vítězně z něj vyšel Lau Chan, který vyhrál první mistrovství, nicméně všichni borci ně-

Jó hochu, a teď letíš.

co získali. Každý z nich měl jasný přehled o tom, jaké jsou jeho možnosti, někteří navázali nová přátelství, jiní se stali nepřáteli na život a na smrt. A než se rozešli, získal každý z i nich notnou dávku bojových zkušeností. Nyní, rok poté, byli znovu vyzváni, aby změřili své síly v boji o světového šampióna opět. Všichni dostali pozvánku, na kterou se neodpovídá, která se prostě přijímá. Mohl by za tím vším být Jugment 6 kartel? Jakékoliv nové hrůzostrašné techniky tito pozvaní bojovníci mohou mít, všichni mají jedno společné. Podezření, že tentokrát bude jejich setkání drsnější než kdykoliv předtím.

No a tady máte celou naší sestavu.

1. Tak pojď mladíku, jestli se cítíš. **2.** Jedno saltíčko a uvidíme, kdo se bude smát naposledy.

Proč na turnaj? Po roce tvrdého tréninku se Akira Yuki vrací, aby vybojovala rozhodující bitvu proti svému nedávno nalezenému soupeři Wolfu Hawkfieldovi. Hongkongská filmová televizní hvězda Pai Chan v souboji vidí šanci jak porazit svého otce Laua, zatímco Lau Chan, který se vrátil, aby obhájil svůj titul se snaží zlepšit své techniky. Jeffry McWild bojuje proto, aby si zajistil svůj příjem a vydělal na „chleba". Ninja Kagemaru se vrací na obě své záliby a to oficiální a rodinný bussines , když hledá jak rozbít a objevit tajemství mysteriózního syndikátu , který tahá za nitky tohoto světového turnaje bojovníků. Jacky Briant se vrací, aby zachránil svoji sestru Sarah, které byl bezcitně vymyt mozek a byla pečlivě trénována jen aby ho zlikvidovala. Mistr opilcova stylu kung-fu Shun Di přijíždí, aby vyzkoušel své možnosti a znalosti proti o hodně mladším bojovníkům světa, zatímco Torou-ken, expert ve lvím rodinném Rafale boji, bojuje za svoji svobodu.

Na život a na smrt. Startovací úvodního menu, nabízí klasický šampionát, samostatný souboj, pak jakési turnajové klání, prohlížení replayů a ukázku soubojů počítač vs. počítač. Pokud si zvolíte šampionát, určitě víte, co vás v něm čeká. Pro ty, kteří ho náhodou neznají prozradím, že se jedná o systém znič

1. Však já jim všem natrhnu...
2. Ho, Hóó, a už se válí v krvi.
3. Teď si seberu svých pár švestek, ale příští rok uvidíte.

soupeře a postup dál. Samozřejmě se začíná u slabších a postupem času se probojováváte až k těm, které by jste radši pozorovali jen z povzdálí, ale pokud se chcete dostat až k závěrečnému bonusovému plecháčovi Duralovi (jo, je to ten samej, co byl i v díle prvním), který se s vámi setká ve své podvodní říši, kde je všechno zpomalené a i zvu-

Opilcův styl v akci.

ky jsou vodou deformovány, musíte porazit všech deset snaživých bojovníků, o kterých se blíže zmíním v takovém menším kaleidoskopu. Druhá varianta je také velmi známá a to, že si to rozdáte proti počítači v jednotlivém souboji na dva životy a nebo rovnou proti svému lidskému oponentovi.

Box! Jelikož se dostáváme do záběru kamer na bitevní pole zvané aréna a už nad oběma aktéry zmizel nápis READY zjistíme, že styl boje je velmi podobný dílu prvnímu. Oba bojovníci se snaží vymlátit jeden druhého, nejlépe vykopnutím z ringu, při kterém ten co ho opustí samozřejmě prohrává, ale jinak se hraje na klasickou energii, která se zkracuje po obdrženém inkasovaném úderu a v případě že dojde, kolo končí. Standartně se hraje na dvě rundy a proto oba aktéři boxují,kopou,skáčou a vykrývají co se dá. Samozřejmě vyhrát může jen jeden a proto po prohře musíte souboj opakovat(na rozdíl od automatové verze nemusíte vhazovat kulaté penízky).

Hardwarová náročnost. Grafika je perfektní, všechno je vykreslené do nejmenších detailů a na nějakém tom pentíkovi 150 MHz s 32 MB paměti to je paráda. Také pozadí arén doznalo značných změn a nyní vypadá podstatně lépe. Samozřejmě lze ubrat detaily, jako stíny a z 16bitové grafiky jde přepnout na 8bitovou, ale jinak i na tom lenochovi co se mě už asi rok drží patice na základní desce s označením P120 MHz, se hra hýbe velice rychle a grafice moc nechybí.

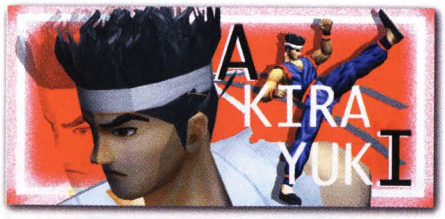
Když si vezmeme, že je to středoškolák, a sedmnáctiletý, tak to nebude žádný papírek.

Kompletní 3D postavy jsou nasnímány velice realisticky a pohyby vypadají naprosto přirozeně. Škoda že obrázky toho moc neřeknou, ale aspoň je něco vidět. Zvuk také ve své kategorii neztrácí ani trochu a všechno zní jak má. Při boji u moře slyšíte nádherné přímořské větry, u jedné z arén je zase slyšet dunivé hřmění přicházející bouře a při boji na ocelové plošině zní dopady opravdu ocelově.

Závěrem. Pakliže máte málo boulí a modřin a nebo se chystáte na svou desátou plastiku, klidně si před tím zahrajte tuhle 3D mlátičku. Pokud chcete znát můj názor, právě jste u konce recenze na nejlepší 3D karate mlátičku k dnešnímu datu.
—Wolf HAWKfield

EXCALIBUR ★★★★★ 75

SEGA enterprises. Akční, kung-fu. **Minimum:** Pentium / 90 MHz, 8 MB RAM, 4x CD. **Doporučeno:** Pentium / 150 MHz, 32 MB RAM, 8x CD. **Testováno na:** Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, S3 Virge 2 MB.



AKIRA YUKI. Již legendární mistr umění Hakkyoku-ken Akira strávil poslední rok cestováním a laděním své formy na nejostřejší možnou úroveň. I když, že nevyhrál první turnaj, vzal to jako příležitost něco se naučit a nyní předpokládá, že vyzkouší všechny své nové chvaty na všechny příchozí.

PAI CHAN. Přestože Pai Chan je Lauova dcera, je mezi těma dvěma velmi málo lásky. Zatímco Lau se celý život snažil hledat svou dokonalost, Paijina maminka se snažila tak moc podpořit rodinu, že zemřela na přepracování. Pai nikdy neprominula Lauovi matčinu smrt a přísahala, že jednoho dne porazí Laua v jeho vlastní hře. I přesto, že se jí nepodařilo ho porazit v posledním turnaji, tentokrát je vyzbrojena několika novými technikami, které prostě mohou zkopnout Laua z pozic šampióna a jakmile bude Lauo z cesty, ostatní padnou jako domino.

LAU CHAN. Lau se snaží být perfektní ve všem co dělá. Ať je to ve své práci, jako známý šéfkuchař v Číně, nebo při obhajování titulu nejsilnějšího bojovníka světa. I přesto, že byl vyhlášen šampiónem, Lau byl a stále je dalek toho být spokojený sám se sebou a hned po svém prvním turnaji se uchýlil do hor na více jak rok trvající trénink. Doufá, že v dalším turnaji bude moci

předvést výkon, který by dosáhl jeho vlastního standartu a spokojenosti.

WOLF HAWKFIELD. Wolf pracoval jako dřevorubec před tím, než byl objeven jedním skautem a přemluven, aby se stal profesionálním wrestlerem. Netrvalo dlouho a stal se v tomto sportu nepřemožitelným. Vstoupil do našeho turnaje jen proto, aby našel oponenta, který by byl dostatečně schopný, aby si mohl říkat rival. Netrvalo dlouho a Akira mu dal přesně to, co hledal a ti dva se střetli v přátelském a velmi intenzivním souboji. Na konci prvního turnaje si oba slíbili, že se ještě jednou setkají a že budou znovu bojovat. Nyní ta šance přišla a Wolf má své oko na turnaji a hlídá si místo v něm.

JEFFRY McWILD. Jeffry používá peníze z výher z turnajů, aby si mohl koupit rybářskou loď. Celý život vyzdvihoval jednu trofej nad ostatní a to, legendárního žraloka lidožrouta Satana. Jeho poslední boj byl zatím jeden z nejnebezpečnějších, ale žraloku se podařilo uniknout a nenechal na Jeffryho lodi nic než třísky. Takže byl Jeffry nucen vypilovat svoji techniku a vrátit se zpátky do ringu. Jestliže tentokrát vyhraje, může si koupit novou loď a zbavit se žraloka jednou pro vždy.

SARAH BRYANT. Sarah byla unesena, "vymozkovali" jí a byla cvičena pro boj s jednou tajnou podzemní organizací. Sarah byla vržena do boje v prvním turnaji proti svému bratrovi. Organizace doufala, že se Jackyho touto cestou zbaví, ale protože nemohli ovládat Sarah kompletně, Sarah neuposlechla všech jejich příkazů. Sarah strávila minulý rok výukou nových umění s několika novými učiteli. V čase, kdy vstoupí znovu do arény, bude Sarah totální zabíjecí stroj.

KAGEMARU. Nemůže toho být mnoho řečeno o Kegemarově minulosti, jen tolik, že hledá tajnou organizaci, která zabila jeho otce a unesla jeho matku. Jeho hledání ho přivedlo na první turnaj, do kterého vstoupil jen proto, aby získal důkazy. I přesto, že se ukázal jako bojovník, nebyl schopen přijít syndikátu na kloub. Dozvěděl se však, že jeho matka může být ještě na živu. Vstupuje proto do arény podruhé s nadějí, že jako šampión se dozví více.

JACKY BRYANT. Jednoho dne byl Jacky Briant, automobilový závodník, mistr Jeet Kune Do, kterou oddělen od své sestry Sarah, která byla unesena podzemní organizací. Po letech hledání zjistil, že Sarah byla vycvičena pro boj a dostala se také na vrchol Jeet Kune Do. Když byl oznámen poprvé světový turnaj bojovníků, Jacky se stal účastníkem v naději, že najde a zachrání Sarah ze syndikátu. Jenže jakmile byl vítěz vyhlášen, Sarah se vypařila. Jacky strávil celý rok trénováním na zápas, o kterém věděl, že přijde. Tentokrát plánuje, že vyhraje v šampionátu a vrátí Sarah jistojistě zpátky.

LION RAFALE. Zazobaná prominentní francouzská rodina. Rafalové byli známí pro svůj úspěch v leteckém výzkumu a vývoji, ale tento obchod byl jenom zástěrkou pro skrytý obchod se zbraněmi. Lion Rafale vyrostl s nejlepší výchovou, která byla k dispozici. Jednou, když zjistil, že otec byl obchodník se smrtí a nechtěl s tímto rodinným obchodem mít nic společného, mu otec dal ultimátum. Pokud chce získat něco z rodinného pokladu, musí dokázat, že může být dostatečně úspěšný v čemkoliv, chce, aby si zasloužil jméno Rafale. Slovy, jestliže Lion vyhraje turnaj světového šampióna v boji, jeho táta jej osvobodí od všech rodinných sporů a morálního nátlaku.

SHUN DI. Shun byl převlečen za poustevníka a uchýlil se do hor severní Číny, aby učil studenty několika ezoterických a vražedných technik. Jednoho dne, když pil se dvěma starými přáteli, kteří byli největšími mistry v Hakkyoku-ken a Hissou-ken Shun zjistil, že jeho vrstevníci měli studenty, kteří docílili vysokých hodnocení v předchozím turnaji a plánovali návrat na další. Toto znělo jako výzva a Shun se rozhodl do turnaje vstoupit také. Jeho staří přátelé zkoušeli vše co mohli, aby ho od turnaje odradili. Co by mohl dělat jeden starý muž proti tolika mladým silným predátorům! Ale Shun nechtěl být odrazen a řekl: „ Je čas ukázat těm mladíkům jeden nebo dva triky."**—Hawkins**

NHL - Open Ice

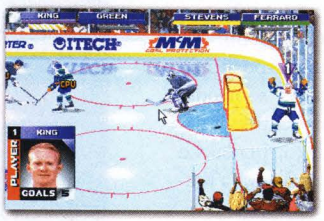
NHL TROCHU JINAK

Historie a klasika. Pokud si někdo z vás vzpomíná na přibližně půl roku starou hru z distribuce stejné firmy jako dnešní produkt NBA Hangtime, už asi ví, o co přibližně půjde. Jestliže v NBA hořely koše a hráči vyskakovali do čtyřnásobných výšek, zde v NHL- Open Ice vybuchují a hoří brány, hráči dělají tzv. trojité spiny. O tvrdé střelbě snad ani mluvit nemusím. Ale to až za chvilku.

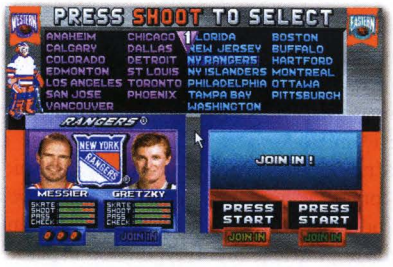
Fauluje, vidíte ho pane rozhodčí?

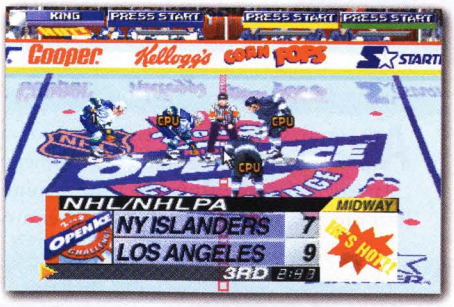
NHL, zkratka která pro většinu vyznavačů počítačových sportů znamená hlavně firmu Electronic Arts Sports a jejich NHL93-97. Jelikož se vydání dalšího pokračování velice rychle blíží, nebude na škodu si čekání zkrátit pomocí GT Int. a jejich Open Ice, ve kterém je všechno kromě toho, že hráči mají za úkol dávat branky do hostující sítě obráceně. Jedná se prakticky o to, který brankář chytí více gólů, protože po přibližně devíti minutách se dá dát i patnáctka na každé straně. Ale vrátíme se na začátek a já vás musím upozornit na jednu důležitou informaci. Na hřišti se tentokrát nehraje na pět hráčů a brankáře, nýbrž dva na dva plus brankáři, samozřejmě. Jelikož jsou na výběr všechny týmy NHL a jejich dva zástupci, zabruslíte si například s Gretzkym, Burem, Nedvědem a nebo Palffym. Rozhodčí, se kterým se v Open Ice uvidíte jen při vhazování, vám nebrání ve faulování a také je to vidět. Pokud si budete chtít hru ještě trošku okořenit, zapněte si větší puk a nebo maličkaté hráče (někde na stránce se možná placatí obrázek s hráčem Kariyou, který hraje právě jako mimino). Dále si klidně můžete nastavit super brankáře a přepnout rozlišení z 230 x 200 na 640 x 480.

8bit nebo mě šálí zrak.



A už se vlní síťka.





Tak už to tam hoď ty pruhovanej.

Animace. Hra je protkána nesčetnými animacemi, naneštěstí běží jen v malém okénku velikosti 3x3 cm. Objevují se po každé vstřelené brance, jsou velice vtipné a výborně se doplňují s příslušnými gólovými situacemi. Třeba dáte branku, soupeři shoří síť a na videu se ukáže, jak si fanynka opéká puk na klacku jako buřta. Nebo šéfkuchaři blafne biftek, který připravuje řediteli klubu k večeři.

Když dojde na nějaký brutálnější krosček, video sekvence vám předvede srážku dvou protijedoucích lokomotiv. Některé animace jsou opravdu pěkné, což vás bude hnát k větší aktivitě a snaze dát gól. Pokud vás hra neotráví už při intru, které, abych pravdu řekl, není zrovna z nejpovedenějších.

Grafika. Graficky samozřejmě na konkurenční NHLka nemá, ale přeci jenom lepší diváky jsem zatím u žádného sportu neviděl. Pohled na hřiště je sice jen 2D, ale vůbec mi to nevadilo a takovou zábavnou šaškárnu jsem dlouho neviděl. Zvuková stránka je také dost reálná. Diváci nejsou žádní spáči a celou dobu zápasu povzbuzují a když skórujete, jásají. Protože se i při jedné hře můžou vydovádět až čtyři hráči, pokud mají aspoň dva joysticky, hra se stává velice přitažlivou a zábavnou. A ještě něco, jen takový malý detail, takový malý pixel ve velkém obrázku. Je to snad první hokej, ve kterém se po vstřelení branky vlní síťka.

EXCALIBUR ★★☆☆☆ 49

GT Interactive. Sport, NHL trochu jinak. **Minimum:** 486 / 100 MHz, 16 MB RAM, 4x CD, Win95. **Doporučeno:** Pentium, SB 16, 8x CD. **Testováno na:** Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, 8x CD, AWE 32.

The Feeble Files

MIMOZEMSKÝ TOTALITNÍ REŽIM

- VLADIMÍR PONECHAL -

Adventure soft. Ne, nic neříkejte. Ano, tato firma není rozhodne cizí žádnému „playerovi" dobrodružných her. Již v minulosti jsme se s ní setkali u výborné adventury.

Ano, byla to Simon the Sorcerer I - II. A čeká nás další pokračování...

Jenže zde zrovna Simona rozebírat nebudu jako i žádnou jinou hru ze staršího arzenálu Adventure soft.

Už se nezdržujme na Zemi. Ale to jste už ostatně určitě pochopili z obrázků, že děj této hry se neodehrává na matičce Zemi. Tentokrát nás vítr osudu zavane daleko, pradaleko za hranice lidského myšlení, za hranice naší sluneční soustavy.

Na poli her vzniklo nespočet různých konzorcií a jiných společností či uskupení. Duna, Colonie, Warcraft, Terminator: Skynet, Fragile Allegiance... PacMan... Ferda mravenec (???)... Obrovské množství. Jenže jak se zdá i to je málo, protože vzniká další. Jde o ohromné uskupení civilizací a různých ras velké části vesmíru. Pokud bych to měl k něčemu známému zde na Zemi přirovnat, tak asi ke komunismu (tak na 70%). Každý se má mít dobře, každý má něco dělat pro společnost a společnost potom dělá pro něj. Společnost řídí jistá vládní jednotka. Ta je složena z několika ministerstev, přičemž každé má jistou míru váženosti a potřebnosti. Snad nejsilnějším je ministerstvo bezpečnosti. To chrání společenství před nežádoucími vlivy venkovního ale i vnitřního světa. Za nežádoucí vlivy je možné považovat různé úskoky a záškodnické praktiky nebezpečných nebo vzpurných národů. Za takové národy jsou považovány třeba obyvatelé planet B typu... Co naplat...

Jedno ví však každý občan této společnosti až moc dobře: OmniBrain je všude...

Vaše pozice je jednoduchá. Jste malý nenápadný Feeble, který však ve svém nezkaženém vnitřku chová zárodky miozemšťana revolucionáře se smyslem pro spravedlnost a jistou dávkou odhodlání. A tak se vydáváte na cestu poznání a dobrodružství.

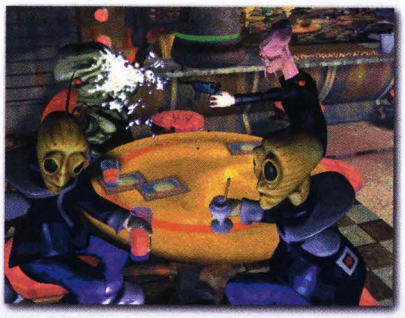
Hned na začátek vás přivítá pěkně dlouhé a propracované intro, ve kterém provede „napadení obyvatel" Země a následovný krkolomný průlet polem asteroidů. Končí to srážkou s družicí blíže neurčeného charakteru. Po šťastném přistání nasednete do kosmoautobusu, který vás dopraví na zdemolovanou stanici (mimochodem přežila tu samou srážku s družicí jako vy). No a to je už skutečně začátek.

Ze stanice se dostanete jednoduchým způsobem. Převléknete se, vezmete si helmu a vyslechnete zprávy, které tam na vás čekají. Potom již nasednete na kosmický moped (?) a vyrážíte vstříc dobrodružství. Po osvědčeném vzoru starších adventur se dostáváte na centrální mapu, kde se vaše cesta větví. Toto větvení je provedené velmi originálně. Koukáte se očima Feebleho a před sebou máte řidítka a jednotlivé oblasti, které můžete vzápětí navštívit.

Prvky ovládání. Feeble je velmi „šikovný" a poslouchá vás opravdu na slovo. Snad jediné, co mi tak trochu vadilo, byla funkčnost snímajících bodů pro pohyb. Aby jsme si rozuměli, celková grafika je pochopená jako 3D a je dost složitá a s obrovským množstvím detailů. Když jsem chtěl jít do nějakých dveří v pozadí a kliknul jsem na ně, Feeble se přesunul pouze na horizontální (osa X) bod kliknutí, ale pořád zůstal v popředí. To je však asi jediný detail... Ne není, ještě mě napadl jeden. Občas, ale skutečně jenom občas se mi stalo, že jsem nemohl donutit Feebleho, aby přerušil akci, kterou započal a tak jsem musel čekat, až ho to přejde.

Vraťme se však zpět k ovládání. V levém horním rohu můžete spatři znak, na který když kliknete, objeví se Oracle database (že by reklama?). Zde máte k dispozici veškerou podporu pro hru. Jako inventář, informace, option...

Celkové ovládání je vyřešené velmi dobře. Vše, co potřebujete, je obsáhlé v kurzoru. Pravým tlačítkem myši přitom přepínáte vlastnosti kurzoru. Může mít velké množství



funkcí. Běž tam, seber předmět, proveď, proveď a použij přitom věc z inventáře, prozkoumej. V případě, že budete mít pod kontrolou spřáteleného bojového robota jménem SAM, bude paleta kurzorů ještě větší (analyzuj, znič, speciální kurzor, namixuj chemikálie...).

Přitom je ikona zanimovaná. Když něco někde můžete udělat, ikona se začne vykonávat animaci.

Vtipné zpracování. Co mi ani náhodou nemohlo uniknout, byl jemně lechtivý humor z pera autorů. Vše je přitom obsaženo v mírných narážkách Feebleho nebo v takových detailech jako je zvuk. Když přijede ke stanici kosmický autobus, z reproduktorů se ozve zvuk nemálo podobný tomu, který vydávají naše proslulé a tolik proklínané autobusy MHD (celý Ikarus). A to není jediný detail. Třeba taková detailní databáze našeho hrdiny. Míry 127-48-69, muž, identifikační číslo 7104728, následuje něco jako uplatnění, ale nejlepší je stejně závěr, kde si můžete přečíst trestní rejstřík. Ne nebojte se, není masovým vrahem ani něčím podobným, pouze jsou tu přestupky typu rychlý a nebezpečný let polem asteroidů, mluvení pozemskou řečí, atd. Prostě, hra je plná úsměvných situací.

Obsáhlost. Už jenom fakt, že hra zabírá čtyři CD, sám o sobě upozorňuje na obsáhlost této hry. Mimo grafiky místností a různorodých animací zde potkáte i velké množství přátelský nakloněných, ale i nenávistně koukajících postaviček. Mezi ty, o jejíž existenci by jste měli něco vědět, patří i bitevní robot s jménem SAM. Jak jsem už napsal, za určitých okolností ho můžete zneužít či použít (použijte co chcete, závěr je stejný) ve svůj prospěch a vykonat tak něco, co by jste s křehkým tělem Feebeho nebyli schopni.

Další dost známou a nepostradatelnou postavičkou pro ukončení vašeho úkolu je roztomilá, teda pro tamní sukničkáře, Delores. Už jenom z očí jí číší, že bude patřit k rebelům a může se vám moc hodit.

Dost nebezpečným, hlavně pro nezákonnou činnost, je agent s označením 32. Je velmi nenápadný a nebezpečný „orgán" s kostliveckým výrazem a s dvěmi páry fousů na každé straně tváře. Právě on podává hlášení majorovi Bensonovi. Na něj pozor! Je to člověk, který si spletl své postavení s fanatickým zadostiučiněním a nehodlá se ohlížet na nic.

Samozřejmě, že postaviček je v FF velké množství, ale ty, které jsem popsal jsou nejpodstatnější.

Grafika. FF má velmi dobrou 3D grafiku. Množství různých detailů a propracovanost vás určitě zaujme hned na začátku, protože je to jedna z hlavních hnacích sil této hry. Různé grafické efekty a animace jako elektronické přemístění, hnací agregáty kosmického plavidla, výtahy, problikávající reklamy kosmického velkoměsta... To samé platí i o animacích. FF je přímo nahuštěná animacemi, které její kvality ještě víc vyzvedávají.

Zvukové efekty a zvuky. Ani k tomuto bodu nemám ani nejmenší připomínky. Tuto větu používám velmi nerad, protože jeho význam je hodně relativní, ale prostě dokonalost sama o sobě.

Hudba je spíš laděna do tvrdšího rocku a třeba hned na začátku při průletu polem asteroidů dobře zvýrazňuje vyděšenost našeho hrdiny. Zvuky jsou povedené a perfektně dokreslují výbornou atmosféru této hry.

Závěrem. Už nevím, co bych dodal. To je všechno. Z 99,99% jste v recenzi četli pouze samou chválu. A u té, jak se dá předpokládat, zůstanu i na závěr.

Co jiného můžu učinit? Feeble Files je hra, kterou vám srdečně a moc rád doporučím. Tato hra posunula příčku propracovanosti her typu adventure zase o nějaký kousek víš. Prostě paráda, která se Adventure soft povedl.

Adventure soft - congratulation.... Your game „The Feeble Files" is realy good...

—Vlapon

EXCALIBUR ★★★★★ 91

Adventure Soft. Adventure, sci-fi. **Minimum:** Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, Win95, DirectX5. **Doporučeno:** Pentium / 90 MHz, 16 MB RAM, 6x CD, Win95, DirectX5. **Testováno na:** Cyrix / 200, 32 MB RAM, SB 16 ASP, 2x CD.

Dark Colony

PŘEŽIJE NAŠE ZBÍDAČENÉ LIDSTVO DALŠÍ ÚTOK Z VESMÍRU?

- PAVEL HACKER -

Rok 2137. Krátce poté, co se lidstvo probralo z kocoviny po vítání nového milenia, sondy objevily na Marsu zdroje nové látky. Vědci ji pojmenovali Petra-7 a po pokusech ji představili světu jako hmotu, která se stane spásou lidstva. Trocha plynu získaného extrakcí Petry-7 postačí jako energetická zásoba města na několik týdnů, rostliny hnojené touto superlátkou rostou tak, že hladomor zůstane jenom strašákem pro malé děti. Stačilo jen vybudovat těžební stanice a starat se o horníky. Další desetiletí byl Mars přetvářen do podoby tropické planety a připravován na osídlení. Za necelé století se od pólu k pólu rozprostřely husté džungle, střídané rozlehlými pláněmi a nehostinnými pouštěmi. Po vysazení pozemských živočichů už zbývalo se jen nastěhovat, když tu se jedna z kolonií odmlčela... Rok 2137.

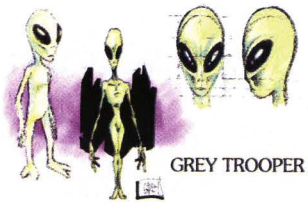
Pět set let na cestách. Pět set let uplynulo od morové rány, která téměř zničila národ Taar. Celé toto období trvalo zbytku národa Taar, než nalezl planetu Zemi a prozkoumal její obyvatele. Přišel sice o jednu z lodí kdesi nad Novým Mexikem, ale pozemšťané ji zřejmě neobjevili. Po pěti stech letech konečně svitl plamínek naděje, na Tarsu objevili průzkumníci ruiny s artefakty a pod nimi systém chodeb, vedoucí k nitru planety. Mudrci národa Taare se naučili využívat síly artefaktů a stanuli před velkým úkolem: nalézt portál, pomocí kterého opět povstane jejich civilizace a zvítězí v bitvě o planetu Zemi. Čáru přes rozpočet jim však udělali pozemšťané, kteří si přivlastnili Tars a z kdysi červené planety učinili kopii Země. Ale mimozemský národ se nevzdává a pouští se do boje za budoucnost - první kolonie pozemšťanů se odmlčela...

Rok 1997. Firma Take 2 Interactive vydává svou první realtimovou strategii pod názvem Dark Colony. Při velké rentabilitě více méně všech slušných realtimových strategie se není co divit, že i poměrně malý tým vývojářů Take 2 (za zmínku stojí jejich Ripper) vsadil na momentálně módní žánr. Příběh je sice docela pěkně literárně zpracovaný, ale když se to vezme kolem a kolem, jádro tvoří námět Tower Assaultu a domyslet nějakou tu omáčku už tolik práce nedalo. Zato jsem ocenil, jak autor příběhu vtipně využil některá fakta a domněnky (viz údajný nález vraku UFO v poušti Nového Mexika v roce 1947), ideu hry, troubleshooting, popisy ve hře se vyskytujících organismů a objektů a podobně.

O co jde? Dodám, že hra nabízí tréninkové mise, jednotlivé bitvy a campaign, buď za pozemskou korporaci Pan Luma (na Marsu působí i dvě jiné korporace, se kterými ale budete jen spolupracovat), nebo za Greye ("Šedivé"), tedy bojovníky Taarů; dále podporuje hra multiplayer game po modemu, TCP/IP, IPX a sériovém kabelu. Nezbývá tedy než zvolit rasu, patřičně výhrůžný pseudonym a vrhnout se do víru válek. Výzbroj je zcela adekvátní, ovšem Greyové používají mutanty a zvláštní organismy a bojují lépe noci, zatímco lidé staví na robotice a kybernetice a jejich čas nastává po rozednění.

První mise je samozřejmě seznamovací a po úspěchu vás čekají logicky těžší a strategicky důležitější mise na Zemi i Marsu. Společným jmenovatelem je zpravidla těžba Petry-7 a vždy zabíjení. Toho si užijete ve hře dost a dost, v pozdějších fázích nebývá výjimkou dvěstě padesát i více mrtvých.

Obtížnost hry je poměrně vysoká; nepřátel je hodně a peněz a času málo. Hlavní příjem kreditů tvoří těžba a nějaký ten bakšiš také dostáváte jako příjem z města, je-li u základny přítomno. Budování základny je poněkud ochuzená část. Pět budov plus několik upgradů je trochu málo. Ve hře se sice vyskytují i objekty jako komunikační sateli-



GREY TROOPER

ty a také původní zvířena artefakty, ale ty se většinou nedají využít a nelze je stavět či vyrábět. Artefakty i organismy se chovají neutrálně (zabíjejí příslušníky obou stran stejně rychle) a zejména artefakty se vyskytují spíše vzácně. Jednotky, pominu-li vynikající zpracování, pro mě byly zklamáním. Za prvé je mají obě strany úplně stejné samozřejmě ne po vizuální, ale typové stránce). Stejná energie, funkce, liší se jen popis a forma útoku. Zvláštní jednotky v pravém smyslu slova se nekonají.

Rovnováha. Autoři se zřejmě snažili o maximální vyváženost, čehož se dalo docílit jinak. Také s jejich inteligencí to nebude tak žhavé. Sice najdou správnou cestu a nejdou proti zdi nebo si to hasí doprostřed jezera, ale jejich nevšímavost je udivující. Pokud probíhá boj dále, jak čtyři centimetry od jednotky, není-li sama atakována, nevšimne si ho. Ale abych vám trochu spravil náladu, přejděme k dalšímu odstavci.

Grafika, animace, ovládání. Po spuštění hry vás uvítá strhující intro a než se proberete z transu, je tady hlavní menu. O jeho nabídce jsem vás již informoval (faktura vám přijde do pěti pracovních dnů) a proto jen dodám, že všechna menu se tváří jako počítač napojený na ComLink a ze všech stran na vás blikají přenosové rychlosti, frekvence a podobné atmosféru dokreslující nesmysly. I zde je vám k dispozici seznam jednotek a artefaktů ve vynikajícím provedení, takže mu asi dáte přednost před manuálem. Celá hra běží v SVGA a 256 barvách a není z nejrychlejších, což se odráží na hardwarových nárocích. Celkový dojem grafiky je velmi dobrý, animace jsou slušné, i když mě zarazilo množství krve, které při každém zásahu stříká vojáků. (Už z intra lze uhodnout, že grafik má rád akční filmy).

Ozvučení se blíží Westwoodem vysoko nastavené laťce, plní dokonale svou funkci, tedy dokresluje atmosféru. Zvuková kulisa se mění s prostředím a časem, v noci se tak rozšoupnou cikády, že mi to připomnělo letní teplé meze a... pardon. Každá jednotka se hlásí svým sloganem, popřípadě Zavrzáním, zachrochtáním apod. S hudbou je to už horší, ne že by byla špatná, ale kvalit tracku z C&C nedosahuje a poslouchat jednu skladbu dokolečka není to pravé.

Ovládání je myšoidní a klávesnici vůbec nebudete potřebovat. Netradičním prvkem je to, že jednou nakliknutá jednotka je aktivní do stisknutí pravého tlačítka, což mě zpočátku dost mátlo. Jednotky se dají sdružovat do skupin. Po opětovném kliknutí se již hlásí jednotlivě, což může být výhodou i nevýhodou. Lze je posílat na vzdálenější místo určení pomocí mapy, což dnes považuji za samozřejmost. Shrnutí. Dark Colony rozhodně není špatná ani průměrná hra. Výtvarníci a grafici se při ní asi zapotili a ten, kdo dohlížel na chyby, odvedl svou práci dobře. Take 2 zřejmě dlouho studovali produkty své konkurence a poučili se z chyb, takže vzniklo na první pohled bezchybné dílo, které však postrádá dravost a nové nápady. Programátoři stvořili dobrou hru, kterou však čeká velmi tvrdá konkurence v podobě Warwindu 2 a dalších. **—Rattle**

EXCALIBUR ★★★★☆ 78

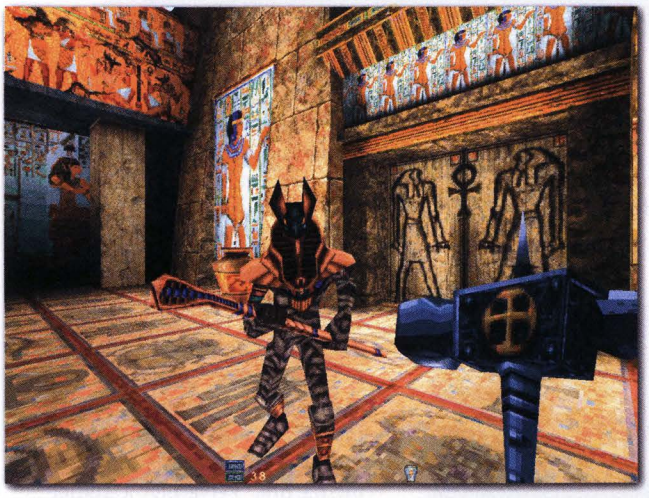
Gametek. Strategie, realtime, sci-fi. **Minimum:** Pentium, 16 MB RAM, 2x CD, Win95. **Doporučeno:** Pentium / 133 MHz, 64 bit. 2 MB SVGA, 6x CD, Sound Blaster komp. **Testováno na:** Pentium / 75 MHz, 32 MB RAM, 6xCD, SVGA 2 MB, SB 16.

Hexen II

TAK TOMU SE ALE ŘÍKÁ ŘEŽBA

- VLADIMÍR PONECHAL -

Stalo se... Všude je jenom samá tma a temno. Občas se do děsivého ticha ozve nějaké zlověstný skřek příšery, které podobu si raději nechci ani představovat, protože pouze pomyšlení na tu stvůru mě přivádí na pokraj šílenství. Podvědomě hodím okem na kuši... Pouze čtyři šípy...



Chabá to obrana před tímto potemnělým a zkaženým světem. V duchu proklínám chvíli, kdy jsem zavrhl myšlenku stát se kouzelníkem. A teď to mám, jsem prakticky bezbranný. Zastavuji se a mé oči opatrně, jakoby mé podvědomí cosi tušilo, pomalu opouštějí uzávěr kuše a zaměřují se na podivný ohyb chodby. Místo jako stvořené na zákeřné přepadení. Děsivou atmosféru zvyšuje ještě šero, které zahaluje celý konec chodby. Opatrně se přitisknu ke zdi, která je nerovnoměrně pokrytá hnusným a zapáchajícím slizem zbarveným krví nevinných lidí. Trhnu sebou. Bože, ty hrozné zvuky mě zahubí... Šouravým krokem se pomalu přibližuji k tomu místu. Ještě jednou se zastavuji. Kdo nebo co mě tam čeká? Podvědomím mi probleskne děsivá myšlenka. Jen aby to nebyl kouzelník. Sil mi už moc nezbývá a aby byla smůla dovršena, chybí mi šípy do kuše. V sevření úzkosti kuši odkládám a uchopuji těžký palcát. Co si zvolit? Mozek vypjatě pracuje, ale pořád se nemůže rozhodnout... A v tu chvíli se to stalo. Zaslechl jsem jeho chraptivý dech a děsivý tlukot srdce. Ano, je tam a číhá na mě, aby mě v slepé nenávisti k všemu živému zahubil. Na čele mi vyrazil studený pot. Odkládám palcát tak, abych si pro něj mohl v případě potřeby co nejrychleji šáhnout a křečovitě v ruce sevřu spoušť kuše pevně rozhodnut jít dál. Konec už přece nemůže být daleko....

Opatrně, oči mrtvolně opřené do tmy, jdu krůček za krůčkem dál a dál. Jeho dech je čím dál tím silnější a hrozivější. Každou chvíli na něj musím narazit. Nevím, čím to je. Jindy jsem plný chladu a bezcitnosti, ale teď se mi děsně začínají potit ruce. Už, už, už teď to přijde... Už cítím jeho dech, už mi naskakuje husí kůže na zádech, když najedou zděšeně vykřiknu...

Strhávám si z hlavy přilbu (VFX1) a zároveň se zbavuji ruky, která mi dopadla na rameno. V šoku rovnajícím se zástavě srdce hledím zděšeně na mojí milovanou

polovičku. Ta nevšímajíc si mé snahy překlenout klinickou smrt jenom suše prohodí: „Máš telefon...".

A děje se. Musím se přiznat, že tato moje příhoda je trochu staršího data. Vzpomněl jsem si na ni jenom proto, že se mi stala, když jsem právě hrál přes zapůjčenou VFX1 Hexena I. Jo lidi to byla ale atmosféra. Jenže všechno má svůj důvod a dokonce i to, že jsem začal právě tak, jak jsem začal. Ti, co umí číst, si už určitě přečetli a pochopili proč. Wauuu.. Je tady pokračování perfektního Hexena a hned na začátku musím podotknout, že ne ledajaké. Když se o jedničce říkalo, jak je boží, jak je perfektní, tak mě teď skutečně nenapadá žádný dostačující přívlastek k tomuto pokračování. Ale pěkně postupně.

Doufám, že jen tak neskončí. Lidi, odhoďte všechny důmovky, které v křečovitém sevření hlídáte na svých harddiscích před deletovými choutkami okolí a vězte, že je zde něco mnohem lepšího a nebojím se to napsat, dokonalejšího.

Jak nejlíp specifikovat Hexena II? Rozlehlá krajina, perfektní bludiště, geniálně ponurá atmosféra, působivé prostředí, zákeřní protivnicí, originální nápady a doplňky... Ano. Přesně toto je Hexen II.

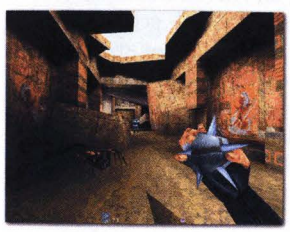
Stejně jako v předešlém díle i zde si na začátku vybíráte svého hrdinu. Tentokrát jsou čtyři. Paladin, Crusader, Necromancer a Assassin. Já osobně jsem si vybíral křižáka nebo vraha, ale i kouzelník nebyl k zahození. Takový podstatný fakt, že každý má jinou odolnost proti zásahům, či používá jiné zbraně a jejichž efektivnost je odlišná, to zde nebudu ani rozebírat, protože dnes je to už zcela běžné a spíš by mě to překvapilo, kdyby to chybělo. Po výběru obtížnosti (jsou také čtyři) váš počítač již začne „chroustat" a přepočítávat úroveň. K obtížnosti bych snad jenom napsal, že ta nejtěžší nese název legend a tomuto názvu vůbec nedělá ostudu. Jak se říká, nestačil jsem se pořádně ani nadechnout.:-)

Než skončíte, musíte nejdříve začít hrát. A dostáváme se do víru hry. Všechno, na co narazíte, je velmi dobře propracované a precizně zařazené do kulis prostředí. Za chvíli si zvyknete na velkolepé výhledy a překlenutí prostředí, či jiné výplody fantazie autorů. Třeba hned v první úrovni se mi moc líbil jeden přechod. Lezl jsem ponurou škvírou v potemnělé skále a nemít pochodně, tak nevidím na krok. Když tu najednou vylezu na prosluněném paloučku uprostřed skal. Perfektní idylka. Jasné prostředí, uprostřed se pase beránek a paloučkem se nese jemné bečení. Idylku sice trochu zkazili nějací lučištníci, ale na dlouho ne. Bylo o ně postaráno...

Ale to není všechno. Takový funkční větrný mlýn (vevnitř hýbající se ozubené kola) nebo opuštěný zámek (teda až na nějaké lučištníky, kouzelníky a pavouky) nebo pev-

nost... Prostě paráda. Ale ne jenom perfektní grafikou či atmosférou Hexen II vládne. Velké převelké plus zaznamenaly z mé strany i originální nápady. Rozbít dřevěnou desku prehistorického záchodku, aby se hned potom objevila šachta s vchodem do vody, to mě ještě nechalo chladným, ale když jsem se postavil za obrovskou kuši, abych ji potom mohl ovládat za účelem odstartování střeleckých dní a prostřílel si cestu k přemísťovací bráně, to se mi náramně líbilo.

Ale nápadů ve hře najdete mnohem víc. Třeba si zasednete do prehistorického katapultu a vystřelíte se přes hradby (jenom nezapomeňte, že musíte mít dost životní energie, protože tento vzdušní výlet vás bude něco stát) nebo zazvoníte hřbitovním zvonem a otevře se vám kobka... Prostě bomba.



Jedno vám můžu jenom doporučit. Všímejte si zdí a kulis. Mnohdy skrývají nějakou tajnou místnost nebo něco, co by vás mohlo zajímat. A v této hře, hlavně při těžší obtížnosti, má každá změna své opodstatnění.

Cestou můžete nacházet různé věci a předměty, které vám doplňují sílu jak magickou, tak životní. Štíty, otvírají vám dveře, učí vás, přemísťují na jiné místa. Hlavně to přemístění se vám občas hodí, když máte minimum energie a dostanete se do nějaké nezáviděníhodné situace.

Náš milý hrdina má také jednu dobrou vlastnost. Umí celkem dobře plavat jak nad vodou, tak pod vodou. A tak dle vzoru předešlých důmovek si tedy zaplavete, až vám z toho bude špatně. Snad jenom, nemá žábry, takže je dobré na to pamatovat.

Jedním z největších rozdílů mezi jedničkou a jejím pokračováním je změna operačního systému. Jednička využívala starý dobrý DOS, kdežto dvojka zase umí pracovat s Windows95. To by se pro někoho zdálo být jako velké plus, ale je nutno pamatovat i na podstatný faktor a to výkon počítače. A jak je zřejmé důmovky si právě na výkon hodně potrpí. A je to znát. HII požaduje při instalaci P90, což je pro rozlišení 320 na 200 celkem dost. Ne že ne.

A abych zůstal u rozlišení a grafiky. Musím se přiznat, že v jedničce se mi grafika moc nelíbila. Připadala mi tak trochu rozházena a nerovnoměrná. Zde je to o něčem jiném. Autoři do hry zahrnuli několik rozlišení. Mimo standardní 320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 si můžete nastavit i méně známé rozlišení 320 x 240, 512 x 384 nebo dokonce 1024 x 768. Přitom můžete hru hrát v okně nebo přes celou obrazovku. Podmínkou však zůstává mít dobře nadupané PC a nejlepší by pro vás bylo, kdyby to PC mělo grafickou kartu s podporou 3D. Pro porovnání, já jsem si s mým Cyrixem sice rozlišení 1024x768 mohl dovolit zahrát, ale scrolling byl trochu trhaný a zvuk se zpožďoval.

Ovládání hrdiny je velmi jednoduché. Moc se neodlišuje od předešlého. Snad jenom v tom, že teď už dveře neotvíráte ručně ale otvírají se samočinně, když se před ně postavíte nebo vás alespoň nějaká hláška upozorní, proč se nemůžou otevřít.

Své velké plus musím přičíst i faktu, že HII velmi dobře spolupracuje s operační systémem. Nestalo se mi ani jednou, že by se kousl nebo jinak „znehodnotil" výkon počítače. A to jsem v době recenzování neustále měnil rozlišení a přepínal mezi okny.

Co si přeje vaše ucho, a co uslyšíte. Zvuky... V minulosti dost zanedbávaný faktor, protože zvuky zabírali dost místa a velmi jednoduše se dali retušovat a používat mezi sebou. Své pravé opodstatnění vlastně našli až dnes v zlaté éře stříbrných disků. A je to dobře, protože právě oni dodávají atmosféře tu omáčku kolem. Ono když jdete úzkou úžlabinou a vyskočí na vás jedovatý pavouk s nepříjemným syčením a jediným ohnáním ho zabijete, ta pravá úzkost na vás dolehne až uslyšíte vracející se temnou ozvěnu. Nebo když mečem seknete do skály... Nebo při vynoření se po dlouhé době, kdy náš hrdina je již na pokraji s kyslíkovým dluhem slyšíte z reproduktorů sípavé hluboké nadechování... Nebo... Nebo.... Prostě skvělé.

Co dodat? Já myslím, že tato hra má na to, aby na konci recenze mohla mít suché ale zato nadšené: NO COMMENT...

P. S: Ach jo. Ani nevíte jak bych si přál, si jednou tuto hru zahrát s virtuální přilbou na hlavě.... Jenom nevím, jak by to dopadlo s tím telefonem... **—Vlapon**

EXCALIBUR★★★★★ 90

Activision. Akční, 3D. **Minimum:** Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, Zvuková karta, 4x CD. **Doporučeno:** Pentium / 133 MHz, 32 MB RAM, SB, 4x CD, 3Dfx. **Testováno na:** Cyrix / 200+PR, 32 MB RAM, Diamond Stealth 3D 2200 2 MB EDO RAM, SB 16 ASF.

688(I) Hunter Killer

JSOU PONORKY JEDNOU Z NEJNEBEZPEČNĚJŠÍCH ZBRANÍ?

- VLADIMÍR PONECHAL -

Hlubiny. Pět křižníků střední kategorie a dva torpédoborce bombardují hladinu Atlantiku sudy s explosivním obsahem. Jsou to hlubinné miny. Před pěti minutami na pár vteřin zachytily odraz plavidla, které by se mělo nacházet přibližně sto metrů pod hladinou. Bylo to víc než jasné. Někde v okolí se nachází nepřátelská ponorka a podle směru, kterým plula, by měla mít zrovna zálusk na

nákladní loď, kterou bitevní lodě doprovází.

Trup se otřásá pod náporem explozí. Celokovový plášť však celkem v klidu odolává vnějším tlakům. Vydrží rozhodně víc. Podle toho, jak daleko vybuchují miny, posádka předpokládá, že nepřítel nahoře tápe. Neví, kde jsou. Jenom má pocit. I přesto však všichni vytřeštěně koukají na obrazovky svých monitorů a hlídají si svou práci. I malá nepatrná chyba by mohla znamenat konec. Konečně se však ozve hlas, na který všichni čekají. "Nákladní loď zaměřena. Přepínám do pozice taktických zbraní. Dvě torpéda odpaluji, teď...."

Suché zasyčení z přídě a smrtonosné objekty se ztratily z dosahu. Všichni si vydechli. Znamená to jenom jedno. Teď rychle pryč. Ponorka prudce mění kurz. V tu samou chvíli se ozvou dvě zadunění a trup se mírně zachvěl pod tlakovou vlnou, kterou vyvolala dvojitá exploze. Torpéda splnily svůj úkol. Tam nahoře jim teď je pěkně horko a temný stín se ztrácí v hlubinách...

Silent Hunter. Napadá mě jenom jedna hra, se kterou bych 688HK porovnal. Přednedávnem jsem recenzoval datadisk2 hry Silent Hunter. Já bych řekl, že tyto dvě hry mají veškeré hlavní hrací prvky stejné. Až na jeden podstatný detail. Tím detailem je asi tak 60 let rozdíl mezi technikou, kterou hry zastupují. Ano, v SH jste měli možnost bojovat proti Japonskému loďstvu v Tichém oceáně a přilehlých mořích (1944-45), kdežto v 688HK máte k dispozici podstatnou většinu světa (blízká budoucnost - doufejme, že ne). V celé recenzi se budu snažit objektivně porovnávat tyto dvě hry. Samozřejmě v mezích zpracování. Za normálních okolností by totiž bylo víc na místě porovnávat koňský povoz s komfortním mercedesem SE600. Samozřejmě, že budu pamatovat i na to, že SH je přece jenom už přes rok stará hra.

Hlavní menu. Nebudu moc otálet a přeskočím intro, které je jen tak mimochodem zpracované úplně božsky a řekl bych, že ho považuji za nejlepší, které jsem v poslední době viděl.

A dostáváme se k podstatě. Jako v jiných hrách podobného ražení, i tuto hru můžete hrát vícero způsoby. Můžete si procvičit ponorku v tréninkových misích, kde plníte jednoduché úkoly a jde jenom o to, abyste se naučili zacházet s tímto podmořským plavidlem. Další možnost je single. V podstatě bojujete osamocen. Vždy plníte nějakou misi a po jejím ukončení můžete navolit druhou. Poslední a nejlepší částí, ve které bojujete osamocen je kampaň. Zde plníte jeden úkol za druhým a až přijdete na konec, budete "sladce" odměněn.

Samozřejmě, že hra má možnost poskytnout zábavu pro vícero hráčů (multiplayer). V tomto bodě má široké zastoupení a hodně předčí SH. Můžete ji hrát po modemu, kabelu, internetu, síti nebo způsobem klient server. Já myslím, že to je dost způsobů na to, abyste si nějaký mohli vybrat.

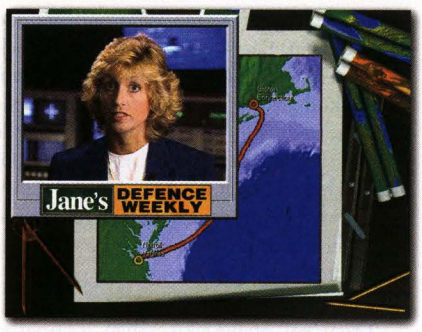
Editování. To co přinesla hra SH až na datadisku2, má 688HK přímo v hlavním menu. Editování misí je velmi dobrá věc. Nejdříve si vyberete místo na Zemi a chvíli si počkáte než počítač přepočítá geologické údaje. No a potom už můžete začít zadávat. Základ editace tvoří pět ikon. Už jenom pohled na ně vám dostatečně napoví, která na co slouží. První je ponorka. Touto ikonou určujete svoji pozici, nebo vytvoříte nového MULTIPLAYERového hráče. Další ikona jsou lodě. K dispozici máte velké množství druhů lodí. Křižníky, torpédoborce, minolovky, letadlové lodě, ale i nevojenské tankery, nákladné lodě, rybářské čluny... Je jich hodně. Vytvořenému image, přidáte vlastnosti. Což znamená, že mu předurčíte, jak se bude chovat na otevřeném moři. Může plavat sem a tam v pomyslném kruhu nebo mu pevně určíte jeho trasu a nebo může stát jen tak na místě. Těchto vlastností je také velké množství a záleží jenom na vás. Samozřejmostí je nastavení rychlosti, strany (zda je to přítel, nepřítel nebo neutrál), zkušenosti, čas startu... I letadla zde mají své zastoupení. Narozdíl od lodí však obsahují přímo typy, přičemž máte na výběr z pěti. AH-1 Cobra, F-15, Helix, LL-38 MAY, P3-C. Jejich vlastnosti jsou obdobné vlastnostem lodní (tedy až na to stání na místě). Po naeditování vzdušné podpory či naopak se přesunete k trochu jiné, tak trochu záludné technice. Na moře do bojů patří také

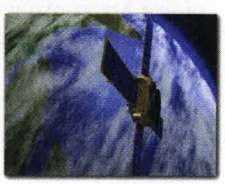
miny. Ty jsou samozřejmě stabilní. Jediný rozdíl mezi typy je takový, že některé se spouštějí pomoci elektronického spínače, jiné zase na dotek nebo můžou mít kyselinový spínač... No a když jsme takhle pěkně rozvrhli technický park, uděláme něco i pro oko. Poslední ikona nese vyobrazení domečku. Ano, domeček znamená budovy. Touto ikonou si můžete na pobřeží vybudovat malé či větší město, továrny, letiště, vrtní věže no prostě co hrdlo ráčí. Musím říct, že tyto budovy jsou po grafické stránce lépe zvládnuté než při SH. Pohled z periskopu stojí za to.

Po vybudovaní těchto základních bodů, můžete nastavit ještě období, čas (den-noc), počasí... Potom už jenom stačí uložit a hurá do boje.

Boj. Než se přesuneme do ponorky, ještě na chvíli vás zdržím v editaci. Autoři kladli velký důraz na reálnost jednotlivých misí. To je v pořádku, tak to má být. V jednom momentě jsem však právě tento detail proklínal. Asi hodinu jsem si připravoval perfektní (podle mých představ) hrací mapu. Bylo to ponorka. V dobré vůli jsem ponorku posunul dál na moře a program jsem "normálně" uložil. Další zklamání však přišlo hned potom, jak jsem se snažil vyeditovaný soubor spustit. Počítač mi napsal nějakou obdobnou hlášku "Your graphic control is bad. Please. Reinstall your version 688(I) Hunter Killer." A měl jsem to. Místo zábavy jsem si bouchl do stolu. Nevzdával jsem to a tak jsem zkusil připravit další editaci, tentokrát jednoduchou. Ta už fungovala.

Z toho plyne jeden fakt. Editační okno není úplně spolehlivé. A to je chyba!



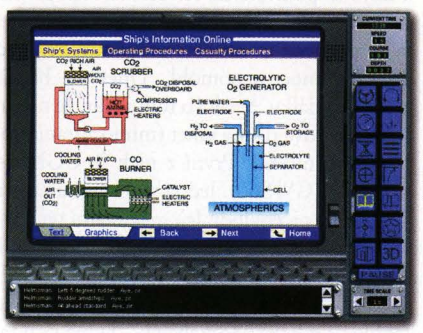


u pobřeží a šlo o to, probojovat se přes linii (asi tři křižníky), obejít miny a potom zaútočit na pěkně rozestavené město. Nastavil jsem si soumrak, klidné počasí a chtěl jsem si to uložit. U snahy a chtění však zůstalo. Při ukládání mi program zahlásil, že ponorka je na mělčině. Vytřeštil jsem oči na loď, která byla ještě víc na mělčině než já, a která by byla ve skutečnosti asi tak padesátkrát větší než moje

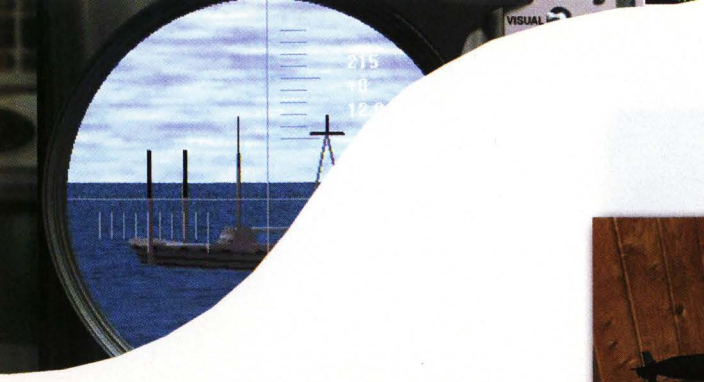
Konečně do ponorky. Konečně se dostáváme do útrob ponorky. Ta je rozdělena na několik částí, které využíváte pro řízení tohoto "podvodního" kolosu. Začínáte v řídícím centru, kde máte k dispozici kompas, přístroje na úpravu směru, zařízení pro úpravu rychlosti, hlavní vypínač energie a sonar pro navádění. V zásadě se odsud ponorka řídí velmi jednoduše a prakticky. Podmínkou je však nepoškozené řízení. Zapamatujte si, že řízení je velmi citlivé na poškození, a proto je lepší se vyhýbat nějakým nebezpečným střetům, protože s poškozeným řízením se pluje dost špatně.

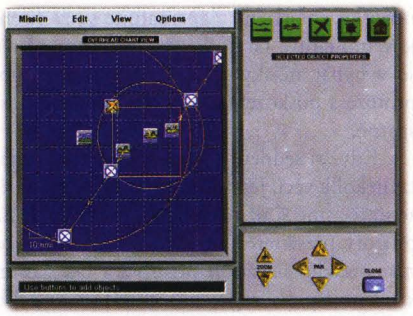
Když si sednete do ponorky, musíte udělat několik věcí. Jednou z prvních je zapojit řízení, to jsme si už řekli. Jenže ponorka nemá průzory, přes které by se dalo koukat. Ale za to má speciální naváděcí přístroje a tak dalším krokem je právě zapojení těchto přístrojů. To je však podmíněno několika kroky. Nejdříve musíte zapojit proud do antény, vytáhnout ji, pustit do ní nějaký výkon a až potom můžete pouštět radar, který vlastně spolu s mapou a hloubkoměrem tvoří váš naváděcí systém. Teď by už ponorka měla být ve stavu, ve kterém by mohla klidně plout.

Ponorková nemoc? Jenže, aby se ponorka stala bojeschopnou, je potřebné podniknout další kroky. Na to slouží lišta, která je umístěná na pravé straně hrací obrazovky. Na ní se nacházejí ikony, které slouží jako odkazy do ostatních oddělení. Aktivovaná ikona svítí.



První ikonu jsem již popsal, je to řídící místnost, a proto se přesuneme dál. Oproti ponorkám, které známe z hry Silent Hunter je tento novodobí obr skutečně lahůdka. Tak třeba sonar. Je to obdoba radaru, ale pracuje na jiném principu. Toto zařízení velmi pozorně sleduje okolí a zjišťuje zda se kolem vás nepohybuje něco, před čím byste si měli dávat pozor. Dokonce dokáže zjistit, zda bylo na vás vystřeleno torpédo. Pokud ano, ozve se táhlí nepříjemný zvuk. Je tak alarmující, že i když jste ho třeba v životě neslyšeli, rázem pochopíte a budete se snažit cosi podniknout. Velmi potřebnou a podstatnou místností je rádiová místnost. Nejde ani tak o spojení, jako spíš





o sledování lodí. Je tady totiž velmi zajímaví přístroj, kterého úkol je dešifrovat lodě. V podstatě se jedná o velmi jednoduchý princip. Všechny lodě vysílají nějaký signál v podobě kódu, podle kterého se dá zjistit, o jakou loď se jedná. Tímto systémem se má předcházet omylům. Obdobně to dělají i letadla.

Když se řekne bojová pohotovost. V bojové pohotovosti můžete být, ale to podstatné, co proto potřebujete, je zbraňový arzenál. Naše ponorka není jen tak nějaká hračka a když se podíváte na to, co máte na palubě určitě mi dáte za pravdu. Nějaký kanón, který se používal za druhé světové války by teď ponorce moc nepomohl. Dnes se bojuje z 90% na dálku. Svědčí o tom i fakt, že na palubě máte dva druhy raket (mimo zbraní hromadného ničení). První z nich je UGM-84 Harpoon (GWS60). Jedná se o lehkou raketu sloužící na ničení lodí. Její maximální rychlost je 0.85Machu a dolet 67 námořních mil. Druhou raketou je známí UGM-109C (TLAM-C). Neříká vám to nic? A co takhle přezdívka "Tomahawk". Jedná se o raketu s plochou dráhou letu, která se používá na ničení pozemních cílů. Její maximální rychlost je něco kolem 0.7 Machu a dolet 490-700 námořních mil.

Pokud se přece jenom dostanete do blízkosti nepřítele a on o vás neví, je dobré použít klasiku v podobě torpéd. Na palubě můžete mít torpéda typu Mark 48 ADCAP. Pozor, toto torpédo má dosah pouze 24.5 námořních mil, takže na větší dálku sáhněte po raketách.

Informační stránka. V poli ikon se nacházejí dvě, které představují knihy. Pod těmito ikonami objevíte malou encyklopedii bojové techniky novověku. A když se řekne encyklopedie, tak to znamená, že jednotlivé typy jsou rozepsané celkem podrobně i s technickými parametry a k tomuto psaní jsou přidané i fotky a 3D modely, které si můžete prohlížet z libovolné strany. A nejen to. Autoři pro vás připravili perfektní povídaní o technikách, které se používají na palubě moderní ponorky. Třeba výroba kyslíku, struktura klimatizace, složení torpéda, průřez záložním naftovým motorem... Nezapomněli k tomu přidat i podrobné náčrty.

Grafika. 688HK má výbornou grafiku, plnou detailů. Běží v rozlišení 640 x 480 stejně jako SH. Na moři toho moc k vidění není, tedy pokud zrovna vedle vás nepluje loď, ale pokud se přemístíte k nějakému městu až zde pocítíte sílu detailů. A pokud ještě městu pomůžete, můžete vidět pěkný ohňostroj. A můžu vás ujistit, že není nic hezčího v této hře jako hořící město při západu slunce. Občas se vyplatí trochu plýtvat municí.

Ozvučení. Stejně jako grafika, je i ozvučení této hry vysoko v nadprůměru. První, co vás o tom ujistí bude rozhodně intro, které má skvělou hudbu. A až se dostanete do ponorky budete slyšet různé hlášení, vrzot kovu, exploze, ale i výkřiky mužstva, které utíká před valící se vodou.

V čem je Silent Hunter lepší. 688(I) Hunter-Killer je výborná hra to nechci vyvracet a ani nebudu. I přesto však je SH v něčem lepší. V atmosféře. V starším SH byla jedna centrální místnost a z této jste se dostal, kam jste potřeboval. Kdežto v 688HK jsou odskoky udělané pomocí ikon. Já vím je to hloupost, ale právě tato hloupost se dost podepsala na atmosféře. Autoři se to pokusili vyvážit jednou ikonou. Když na ni kliknete, prostor kolem vás se změní na 3D. Má to jenom jeden háček. Hra jako taková běží pod Windows 95. To znamená, že právě tento operační systém moc na dynamice nepřidá. No a když nemáte procesor minimálně na 166 Mhz, tak to zase klidně vypněte. Už jenom, než se dostanete do tohoto režimu, hard disk nějakou chvíli šrotuje. To samozřejmě dost ubírá na rychlosti hry.

Další věc, která se dost podepsala na atmosféře je můstek neboli spíš není můstek. V 688HK nemůžete na můstek. A to je podle mě obrovská chyba. V SH se mi vždy nejvíc líbilo, když jsem zasáhl tanker a mohl jsem se kochat pohledem na hořící loď. Zde máte jenom periskop, který ani zdaleka nepokryje tolik prostoru jako normální výhled. Autoři se to zase pokusili vyvážit po svém. 3D pohledem na ponorku. Zde si můžete velmi jednoduše upravit pohled tak, abyste viděli kam potřebujete. Ale zase to působí nepřirozeně. Pohled z můstku by byl rozhodně lepší.

Závěr. Nemám co bych dodal. 688(I) Hunter-Killer má hodně plusů, které ho pozvedávají nad Silent Huntera. Jenže najdou se i mínusy, které ho zase stlačí na úroveň této starší hry. I přes to však tato hra přináší obrovské množství zábavy a mě nezbývá nic jiného, než vám ho srdečně doporučit. Tato hra patří do nové generace námořních simulátorů a já jenom pevně doufám, že jich bude čím dál tím víc. **—Vlapon**

EXCALIBUR ★★★★★ 79

Simulátor, ponorka. **Minimum:** Pentium / 90 MHz, 16 MB RAM, 4x CD. **Doporučeno:** Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM, 4x CD. **Testováno:** Cyrix 200+, 16 MB RAM, 2xCD, SB 16 ASP, S3 2MB. **Zapůjčil:** JRC.

X-COM 3: The Apocalypse

X-COM STOJÍ OPĚT NA VAŠÍ STRANĚ.

- FILIP KOCOUREK -

Píše se rok 2048. Od posledního pokusu mimozemské civilizace zotročit naši planetu uběhlo mnoho let. Na zemi nastaly všeobecné globální problémy, lidé vybudovali speciální metropole. Metropole jsou jediná místa kde se nyní nachází život. Těchto míst je na zemi jen několik desítek. Tato situace je strategicky nevýhodná. A co čert nechtěl 4. března jsou nad největším městem spatřeny průzkumné lodě cizí organické formy. Není pochyb, že jde o mimozemskou civilizaci. Země se připravuje na další válku. 5. Březen, vojenská jednotka X-Com je v bojové pohotovosti. 6. Března vypukla třetí mimozemská válka.

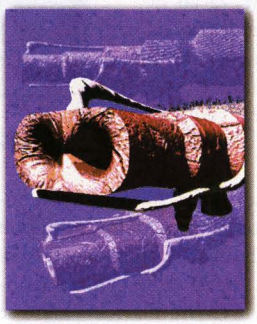
Nostalgie. No a my tu máme třetí pokračování perfektní hry UFO. Apocalypse navazuje na dva předchozí díly a proto by nebylo na škodu si je připomenout. UFO: Enemy Unknown, přineslo představu firmy Microprose o naší blízké budoucnosti. Země prožívala první blízké setkání s mimozemskou civilizací. A vy jste vybudovali první základnu, naverbovali první vojáky, sestřelovali první cizácké lodě a poté nasazovali váš elitní útvar na odchyt přeživších vetřelců. Zkoumali jste vše co se zachovalo a vybavovali tím své hrdiny. Ke konci hry už skoro vše co jste používali bylo mimozemského původu. To nejdůležitější byly peníze. Dostávali jste je od států z celého světa. Každý stát vám dával tolik, nakolik si myslel, že ho ochraňujete. UFO: Teror from the Deep. Vlastně byla tato hra naprosto stejná jako první díl. Ale už z názvu je jasné, že útoky a veškeré boje byly většinou vedeny v mořských hlubinách. Zbraně se dělily na vodní a suchozemské. Oproti jedničce se moc nezměnila ani grafika. Tedy nic převratného.

Změny. Hlavní střety se přesunuly nad vybudované metropole a v tom je asi hlavní změna oproti minulým dílům. Zatímco co předtím jste hlídali celou planetu, teď se

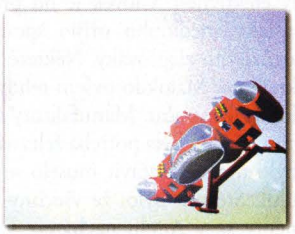
soustřeďujete pouze na jedno město. Ve městě probíhá normální život jako ve válce. Po ulicích se prohánějí hlídkové auta, motorky a občas se prožene i žlutý taxi. Městské budovy jsou rozděleny podle toho pod jaké společnosti správu spadají. Jak jsem již napsal, dříve jste dostávali peníze od států, teď od těchto syndikátů. Pokud špatně bráníte jejich budovy, nebo snad dojde k jejich zničení, jste požádáni o zaplacení škod. O peníze je opravdu nouze. Na konto sice dostáváte peníze každý týden, ale výdaje jsou někdy větší než příjmy. Nejdražší je výzkum. Výzkum se dělí na Biologický a Kvantově fyzikální.

Je potřeba aby vše bylo co nejrychleji prozkoumané a mohlo se to používat. Spoustu prozkoumaných věcí můžete poté vyrábět. Časem uznáte za vhodné používat cizáckou technologii. Je o hodně vyspělá a například organické zbraně vůbec nepotřebují zásobníky.

A dostáváme se k agentům. Technologie je potřeba neustále vylepšovat a zároveň cvičit své vojáky. Takový nevycvičený voják dokáže při střetu s vetřelcem totálně zpanikařit a takovéto chudáky přece X-Com nepotřebuje. Souboje tváří v tvář byly zachovány. Můžete hrát klasicky na kola jak to znáte z minulých dílů, ale přibyla realtimová strategie. Já jsem dal přednost realtime. Řekl bych, že mise tím dostaly potřebný spád a zvýšila se úměrně hratelnost. Mise probíhají většinou v rozsáhlých budovách o mnoha patrech. Může se vám proto stát, že některý z těch milých malých slizounů se vám schová v nějakém temném zákoutí a vy ho pak hledáte dlouhé minuty. V menu přibyla funkce běhu, chůze a plazení. Navíc můžete ještě rozhodnout o intenzitě vedeného souboje, zda bude z vaší strany veden agresivně, normálně nebo vyloženě opatrně. Cizáků je spousta druhů. Od mozkožroutů přes pěšáky až po po létavce. Všichni se vám samozřejmě snaží znepříjemnit život. Používají k tomu různé granáty, plyny, lasery... Nejvíce mě zaujala potvůrka, která k vám přiběhne a pak bouchne. (????-pozn. red.) Podobných rozmanitých překvapení na vás čeká spousty.



Porovnání na konec. Musím dodat, že UFO 3 je vesměs stejné jako předchozí díly, samozřejmě když vezmeme v úvahu vyvíjející se technologi tvorby her. Od třetího dílu jsem očekával něco více než jen to co už jsem dvakrát dohrál. Shrnu-li kvalitu grafiky a zvuku musím říci, že je jsem již viděl lepší, ale strategii tvoří něco jiného. Spád, vývoj, logika, hratelnost a to tomuto dílu X-Comu tradičně nechybí. **—SoftMan**



EXCALIBUR ★★★★☆ 85

Microprose. Strategie, sci-fi. **Minimum:** Pentium, 16 MB RAM, 4x CD. **Testováno na:** Pentium / 133 MHz, 32 MB RAM, 8x CD, ESS sound.

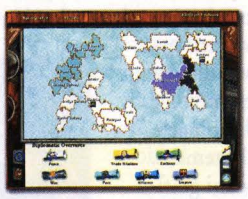
Imperialism

EKONOMIKA, TRANSPORT, VOJENSTVÍ, TO JE IMPERIALISM

- FILIP KLIMEŠ -

V poslední době se se strategiemi roztrhl pytel. Většinou jsou to realtimové strategie typu Command & Conqueru. Různé prostředí, jednotky, počasí, daňci.... V podstatě jde vždy jen o to shromažďovat jednotky, a těžit cokoli, kořením počínaje a mlékem konče. V každé misi odkrýváte mapu, najdete nepřítele a buď máte nashromážděno dostatek jednotek a tak ubohého nepřítele, v podobě počítače či protihráče na síti, prostě zlikvidujete, popřípadě jste zlikvidován sám. Abych pravdu řekl, už je mi z těchto her nanic, a proto jsem velmi potěšen, že vám mohu představit strategii, která je docela jiná.

Historické souvislosti. Předně, Imperialism je turn-based strategie snad trochu podobná Capitalismu. Ocitáte se ve světě doznívající průmyslové revoluce. Tedy bráno podle letopočtu, počátkem devatenáctého století. Jelikož k pochopení herních souvislostí poslouží nejlépe historie, uděláme si teď malý výlet. Dalo by se říci, že to všechno začalo po anglické revoluci někdy v polovině sedmnáctého století. V Anglii se po revoluci toulalo plno darebáků, různých žebráků, žoldáků a jiných individuí. Konstituční monarchie se postavila na nohy, ale bylo třeba zbavit se těchto lidí. Naprosto nejjednodušší bylo je zaměstnat a protože v celé Británii se pěstovaly ovce začaly bohatší měšťané a někteří šlechtici zakládat manufaktury na zpracování vlny. A dokonce, což bylo na tu dobu převratné, začali za mzdu zaměstnávat desítky lidí. Jejich vlna směřovala na kontinent, jmenovitě do Holandska, kde vznikaly přádelny přímo závislé na anglické vlně. Netrvalo dlouho a Angličané zjistili, že je přece hloupost vyvážet surovou vlnu, když by mohli prodávat rovnou hotové výrobky. Ale to již se v tomto byznysu točily velké peníze. To umožnilo zaměstnat chytré hlavičky, které se snažily vymyslet nástroje, které by práci dělaly efektivněji. Člověk je od přírody tvořivý a tak zanedlouho přišlo spoustu chytráků z různými zlepšováky. Některé se chytly, některé ne. Málokdo ovšem tehdy tušil, že koloběh je započat. Manufaktury si žádaly nové stroje, na ty byla potřeba železná ruda a aby ji bylo možné roztavit muselo se použít černé uhlí. Štěstím bylo, že všechny tyto komponenty se v Anglii nacházely v dostatečném množství. Bohužel (nebo bohudík) byly v té době doly velmi nebezpečné, často je zaplavovala voda. Pár lidí přišlo s různými prototypy pump na čerpání vody, které využívaly energii páry. A když pak James Watt tento stroj zdokonalil a využil jeho síly i jinde, bylo vyhráno. Ovšem textilní průmysl kvetl dále. Vedle vlny se začala prosazovat také bavlna dovážená dříve z anglické kolonie, později samostatných Spojených států, kde na plantážích pracovali černí otroci. Vznikl tak pověstný trojúhelník. Lodě pendlovaly mezi Afrikou, Evropou a Amerikou. Anglické zbraně mířily k otrokářům do Afriky, Afričtí černí otroci do Ameriky a bavlna zpět do Evropy. Když pomineme černé otroky tak přesně o tom všem pojednává Imperialismus.



Scenaria. Zpočátku máte na výběr z tutorial scénářů, které by vás měly v sedmi částech naučit základům hry. Jak dobře víte, stejně to zbude na vás. Naučí vás orientovat se v civilních, vojenských i námořních jednotkách, dopravě, průmyslu, obchodu i diplomacii.

Tři připravené scénáře jsou již pro pokročilé. Můžete vybírat mezi

Obnovou Francie po prohraných napoleonských válkách. Kdy stojíte proti spojencům tedy Rusku, Velké Británii a Rakousku. Jako další mocnosti zde vystupují Turecko, Prusko a Itálie (v té době ještě nesjednocená). Tato hra je opravdu těžká. Znovu dosáhnout původních pozic chce brilantní kombinaci diplomacie, obchodu a samozřejmě síly. Druhá hra se jmenuje námořní soupeření, zastupujete zde tehdy nejmocnější stát Evropy, Bismarckovské Prusko. Usilujete o získání převahy na moři navzdory Anglii, odvěké vládkyni moří. K dispozici máte nejmodernější armádu a rozvinutý průmysl. Jako další se účastní stejné velmoci jako v minulém kole. Tento scénář by měl býti nejlehčí. Ve třetím a posledním scénáři hrajete opět za Prusko v Evropě po revolučních letech 1848. V této době jsou na starém kontinentě stabilní pouze Rusko a Velká Británie. Máte malou moderní armádu a vaším jediným cílem je rychlá expanze. Ovšem při takovémto stylu hry nemůžete ubránit všechny hranice, do hry se dostává tedy i diplomacie.

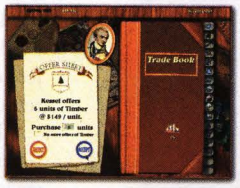
Náhodně generovaná hra. Další možností (kolikátou už?)je začít hru na počítačem náhodně vygenerované mapě. Začínáte jako jedna z velmocí ovšem s minimálními zdroji. O dopravě a průmyslu ani nemluvě. Teď je tedy na vás poslat prospektora do hor, najít rudu díky horníkovi postavit doly. Vybudovat železnici, obchodní stanice. Zde se pozastavím neboť v Imperialismu obhospodařuje stanice několik okolních čtverců (stejně jako např. města v civilizaci) a podle toho jaký tam je terén, stanice shromažďuje určité suroviny, které jsou však dostupné pouze je-li stanice napojena na železnici a vy máte dostatečný transportní potenciál. Takovýmito stanicemi posléze pokryjete celou vaši zemi, propojíte je železnicemi v kooperaci s ostatními odvětvími se začnou projevovat výsledky. Kromě této stanice je možno budovat ještě přístav a opevnění. Každý z nich má svůj zřejmý účel.

Ve hře existuje několik jednotek s danou funkcí. Na začátku (mohu mluvit pouze za easy úroveň) máte k dispozici prospektora a inženýra, který je zodpovědný za všechny výše zmíněné stavby. Postupem času si uděláte další jednotky jako farmáře či horníky. (jejich účel je opět jasný).

Veškerá průmyslová výroba směřuje buď k výrobě zbraní či nástrojů, textilií, nebo dřevěných výrobků. Směřuje to po klasickém řetězu kdy jedna věc nelze vyrobit bez jiné věci v řetězci níže. Využívá se lidská pracovní síla, která je odstupňovaná podle vzdělání toho kterého člověka. Vzdělání lze zase získat pouze z knih, které se vyrábějí z papíru, to znamená z polen které expeduje ten který terén okolo určité stanice. Srozumitelné ne???

Každopádně než vyzkoumáte celý systém tak aby průmysl fungoval zabere vám to dost času.

Jednou z podstatných částí hry je obchod. Ten vám zajišťuje obchodní flotila. Díky tomu můžete prodávat cokoli, čehož máte přebytek. A naopak nakupovat nedostatkové zboží. Ceny zboží se neustále mění v závislosti na jeho množství a poptávce. Tady to ve hře trochu zavání burzou.



Doprava vám umožňuje efektivně využívat vzdálenější zdroje. Závisí však na kapacitě vaší železnice. Je hloupé když lidé mají hlad a někde ve vzdálené vesnici hnijou tuny kukuřice. A tak je to se vším. Rudy, Dřevo, Potraviny atd.

Bez diplomacie ve hře se nehnete. Je více než nezbytné sledovat dění kolem vaší země, nejen, že na tom závisí ceny, ale víte s kým se máte spojit proti komu, který z protivníků je zralý na vyhlášení války a podobně. Svým spojencům můžete poskytovat obchodní výhody a protivníky či jejich kolonie bojkotovat. Jsou to opravdu jemné pletichy, a v těžších úrovních musíte diplomacii neustále využívat, jinak nemáte šanci. Zde se konečně uplatní menší státečky na nichž závisí váš obchod atd. Tak to taky většinou začíná. Zaútočíte na menší státeček, který však měl velkého bratra.....

Jaká hra by se dnes uživila bez bitev. I v Imperialismu se na ně občas dostane. Ve hřeje několik druhů jednotek, každá potřebuje jiné množství koní, děl atd. na svoji výrobu. Stejně tak jednotky námořní. Můžete hrát souboje taktické kdy si s jednotkami hýbete sami. Nebo to necháte sečíst počítač a vy jen vidíte výsledek.

Co by to bylo za strategii bez vynálezů. V Imperialismu se ale do technologií investuje, tj. vložíte určitou sumu a vynález je váš. Ten se ale zpřístupní teprve když určité suroviny dosáhnou určité hladiny.

tak jako všude jinde i v Imperialismu hýbou peníze světem. Za ně nakupujete nové jednotky a technologie. Když jich máte dost továrny mají co vyrábět a vy zase zpětně, co prodávat. Ale dost už!

Mozek v akci. Imperialismus rozhodně není hra pro zaryté příznivce akce a krve. Ale naopak hra při, které člověk musí zapojit ten nejmenovaný orgán. Výsledkem je poté zábava na dlouhý čas. Co by se dalo vytknout? Imperialism lze hrát po síti a tak tady neuspěji. Každému by se asi něco nelíbilo. Grafika, není opravdu nic moc, ale pro hru tohoto typu nejsou nezbytné superobrázky. Hudba je přiměřená, musím však přiznat, že průvodní skladbu jsem vypnul už po půl hodině. Zvuky jsou čistě industriální a dobře hru dobarvují.

Myslím, že všichni příznivci turn-based strategií, kteří nemusí bojovat se vším co se kde mihne, uznají tuto hru jako jednu z velmi povedených. **—Dworkin**

EXCALIBUR ★★★★★ 85

SSI, Mindscape. Strategie, turn-based. **Minimum:** Pentium, 16 MB RAM, 4x CD, SB-komp., Win95. **Testováno na:** Pentium / 133 MHz, 16 MB RAM, AWE 32, Win95.

7th Legion

REALTIME POTISÍCÁTÉ A PRVNÍ

- FILIP KLIMEŠ -

Stejně jako byl každý před lety nadšen nezvyklou Dunou 2, se nyní často setkávám s názorem, že realtimeové hry jsou otřepané. Tvůrci prý nevymyslí nic nového, maximálně pozmění surovinu, kterou je třeba těžit. Rozdíl mezi těmito hrami pak tkví pouze v grafickém zpracování a mentálních detailech. Žánr se omezí na sci-fi, kde povětšinou zachraňujete matičku Zemi, nebo fantasy se svými farmami, rytíři atd. Těžko se pak mezi tou hromadou najde hra, která by nějak vyčnívala.

Tak abych upřesnil, 7th legion patří mezi ty sci-fi, ač má stejně otřepaný herní systém, přece jen zde najdeme prvky zajímavé a nové. Mohl bych opět začít popisem intra, který by zabral půl strany, možná by si to zasloužil, je sugestivní až běda. Krátce a jednoduše: Země, hodní a zlí, rudí a modří, sedmá legie proti temné legii, zabít jich co nejvíce. Poněkud mne v manuálu zarazil citát jednoho ze nejznámějších fašistů, diktátora Benita Mussoliniho: " *Víte, co si myslím o násilí. Pro mě je hluboce morální, daleko morálnější než kompromisy a výměny.*" S tím se nikdy neztotožním! Bohužel na tomto principu hra pracuje.

Nové prvky ve hře. Tak aby realtimeová hra byla hratelná musí mít něco navíc. Zde bych vyzdvihl především hudbu. Je o něčem jiném vést své jednotky do boje za zvuku dynamických bubnů a basových kytar, prostě hudby tak trochu do hard rocku, než když nám do pochodu vyhrává vojenská dechovka. Zvuky střelby a jiných (žádných pozn. red) akcí ve hře, jsou standardní.

Jistě jste se těšili na těžařské soupravy nákladáčky, či harvestry. Tak to vyndejte kapesníčky, máte jednoduše smůlu. Zde se takovými věcmi, které nemají s válkou nic společného vůbec nezabývají (Alespoň vám červ nesežere harvester). Financování probíhá zajímavým způsobem. Peníze se na vašem kontě prostě objeví. Je zde samozřejmě jistá závislost na vašich výkonech během hry. Když jste byli hodní, nezlobili a zabili co možná nejvíce těch druhých, dostanete svůj příděl. Celkem zajímavé jsou speciální

finanční bonusy vypsané za nějaké minoritní úkoly. V průběhu mise si budete moci několikrát zvýšit kapesné, když například zabijete do určitého časového limitu osm nepřátelských vojáků nebo zničíte jejich kasárna.

Existuje zde ještě jedna možnost, jak přijít k penězům. Po hrací ploše se tu a tam vyskytují bedničky se zajímavými obsahy. Buď je tam Finanční obnos. Který potěší neboť samozřejmě existují mise ve kterých je peněz citelný nedostatek. Jak je známo bez peněz do hospody nelez, ale také neveď válku. Popřípadě se tam mohou vyskytnout imitace kouzel ve hře používaných (dostanu se k nim později).

Mise. Hra samotná je rozdělena do misí, což asi není tak překvapivé. Dalo by se říci, že se dělí na stavěcí a nestavěcí. Buď musíte nejdříve postavit základnu a z ní chrlit jednotky směrem k krvelačným nepřátelům či na počátku hry vyfasujete určitý počet jednotek a pak je musíte šetřit a dobít s nimi protivníkovu základnu, zachránit zajatce atd. Mise jsou pro oba protivníky poněkud pozměněné, ale výše uvedenému citátu rozhodně ostudu nedělají.

Jednotky. Máte k dispozici tři skupiny. Lidi, Tanky a Roboty. Každá skupina má několik variant. Vojáci mohou být obyčejní pěšáci, jezdci na podivném přerostlém a daleko krvežíznivějším pštrosovi, veteráni minometčíci, kněží (jak je vidět často se žánry

DARK EARTH: KALISTO ENTERTAINMENT

ULTIM@TE RACE PRO: KALISTO ENTERTAINMENT

RÖB
Moby

realtimeových her prolínají) a velitelé. Tanků je také více druhů, rozlišujících se podle dostřelu, účinnosti střelby a rychlosti. U robotů to platí jakbysmet.

Zajímavou vlastností jednotek je možnost své schopnosti zlepšovat. Poté, co zničíte určitý počet nepřátelských strojů váš malý hrdina obdrží metál a nemusí to být poslední. Tedy nakonec můžete mít skupinu složenou z několika jednotek s vysokými hodnost-

mi, které si hravě poradí s celou nepřátelskou základnou, mobilní obránce zahrnujíce.

Základna. Stavba základny je v 7th Legion věcí podružnou. Samozřejmě je nutné si opatřit výrobnu jednotek, abyste měli koho posílat na smrt, ale tím veškerá starost končí. Časem se prý dostanete do takové situace, kdy se nehnete bez vývojové laboratoře. Tak dlouho jsem, ale u této hry nevydržel, takže nevím. Myslím, že je naprosto zbytečné vypisovat zde co vše je možné postavit, neboť kromě nějakého těžebního zařízení je to naprosto shodné s jakoukoli jinou hrou podobného typu.

Co zaujme? Především to je do té doby v realtimech nepoužitý systém bojových karet či ikon, které se vám náhodně objevují během hry. Je jich opravdu mnoho, a dokáží zásadním způsobem ovlivnit průběh hry. Použijí se tak, že myší vezmete příslušnou ikonu a přemístíte ji na vybranou jednotku, karta začne automaticky působit. Cíl můžou být jak jednotky vlastní, tak nepřátelské či dokonce základny. Jelikož je to věc nová, dovolil bych si teď menší výtah z karetního seznamu. Karty použitelné na nepřátelské jednotky: Immolation (zničí cílové jednotky, nepůsobí však na vozidla), Domination (umožní vám kontrolovat cílovou jednotku), Doom Fist (poškodí všechny nepřátelské jednotky v dosahu), Chaos (způsobí zmatek mezi protivníkovými stroji a ty poté začnou pálit samy do sebe). Karty dodávající podporu vlastním silám: Battle Psychosis (vaše jednotky zachvátí bojové šílenství, začnou pálit ostošest a třikrát běda nepřátelským jednotkám v dosahu), Deception (převleče vaše jednotky do nepřátelských uniform, co se pak děje, je nasnadě) a tak by se dalo pokračovat ještě dost dlouho. Za zmínku ještě stojí karty, které přivolají další jednotky a především Joker, nemohu než nesouhlasit s manuálem, zkuste, uvidíte.

Co naštve? Opravdu se najde dost proti. Ovládání jednotek není z nejdokonalejších a posílat jednotky do útoku na druhou stranu plochy se může stát nepřekonatelným problémem. Inteligence vlastních oddílů také není nejvyšší a může se vám lehce stát, že váš oblíbený tank, s několika metály (hodnostmi) a s krátkým dostřelem se stane cílem útoku nepřátelského raketometu. Místo, aby se k němu rozjel a zakroutil mu krkem zůstane stát na místě a nechá se zničit. Klasickým problémem je zdržování misí. Dostat poslední tančík schovaný v levém dolním rohu mapy za stromem si vyžádá intenzivní pátrání a dost dlouhý čas.

Úvaha závěrem. Druhý citát v manuálu má již v sobě moudro věků. Vždyť ho nepronesl nikdo menší než Sun Tzu, slavný čínský filozof, voják. Praví: *Jestliže znáš nepřítele a znáš sebe nemusíš se bát výsledků stovek bitev.* Tento citát samozřejmě není použitelný jenom ve válce, ale hlavně v obyčejném životě. 7th Legion je další z poněkud brutálnějších her. Příkladem toho jsou zejména filmečky, které se rozjedou po skončení misí. Neříkám, že nejsou dobře provedené, ale myslím, že i s poněkud menší mírou násilí by se dala stvořit pěkná hra. — **Dworkin, těžká ruka**

Ještě, že se mu nedostala do rukou třeba Blood (pozn. red).

EXCALIBUR ★★★ 59

Epic Megagames, Microprose. Strategie, realtime, scifi. **Minimum:** Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB grafická karta, DX5. **Doporučeno:** Pentium 133 MHz. **Testováno na:** Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, AWE 32.

Dragon Dice

POČÍTAČOVÉ VRHCÁBY?

- FILIP KLIMEŠ -

Kostičky chřestí, budu mít štěstí? Doufám jen dál, byť bych se smál, že nikdo nebude, na mě se zlobit, když řeknu, tuhle hru jedině, do koše hodit.

Historie. Esfah, zvláštní jméno pro zvláštní svět. Život si jej vybral k vytvoření harmonické společnosti, k tomu mu pomáhala Příroda, jinde neutrální, se svými základními prvky ohněm, vodou, vzduchem a zemí. Sáhl do nitra planety a použil mořské vlny a čerstvý vítr k vytvoření Selimari, korálových elfů. Vdechl jim moudrost, krásu, a ducha poezie. Selimari vystavěli skvostná města na pobřežích, s věžemi z mořských korálů a všemi ulicemi se nesla příjemná hudba elfích harf.

Poté Život sáhl do nitra znovu a výsledkem byli Vagha, trpaslíci, zrozeni z pevné skály a žhavého ohně. Byli neuvěřitelně zruční a neúnavní a v ohromných sálech pod horskými hřebeny vyrobili umělecká díla neuvěřitelné krásy. Život stvořil i další menší a mladší rasy, aby je potěšil v samotě světa. Byly to šťastné časy a kultura obou národů vzkvétala. Žili spolu v míru a harmonii a soutěžili, kdo vytvoří předmět nejlepší kvality.

Avšak tam, kde je Život musí být zákonitě i Smrt. Stejně tomu bylo na Esfah, dlouho zde Smrt žárlivě pozorovala rozkvět dvou spřátelených národů. Bylo jasné, že to tak nenechá. Stejně jako Život sáhla po elementálních silách Přírody. Vzala ty zkaženější a dodala sílu vlastní a tak vznikly dvě rasy naprosto odlišné od mírumilovných dětí Života. Země spolu s hnilobou a rozkladem byly základem Trogů, krvežíznivých goblinů. Jejich domovem byly zrádné bažiny a v jejich moci bylo procházet jimi jako po pevné zemi. Potom zkombinovala Oheň z Esfah a vlastní ničivost a vytvořila Mohrely, lávové elfy. Ti žili ve vysokých horách poblíž sopek a hlubokých dolin. Jejich krutost je pověstná.

Velké bylo překvapení trpaslíků když se na ně vyhrnuli krutí Mohrelové a vraždili a ničili na co přišli. Velmi těžké bylo pro trpaslíky poznání, že jejich kladiva mohou být i vražednou zbraní, ale Vagha se to naučili a stali se Mohrelům rovnocenným nepřítelem.

Stejně tak Salimari byli zaskočeni krvežíznivými Trogy, kteří se vyhrnuli z bažin a plenili elfí zem. Salimari se stáhli hluboko do svého území, aby později udeřili zpět již ozbrojeni blyštivými meči.

Nastal čas hrozných válek, celá Esfah byla drásána ukrutnými boji. A ačkoli původně bojovali Vagha se Selimari proti Mohrelům a Trogům, později se armády lokálních vůdců snažili hlavně přežít. Spojovali se s kdekým, jen aby zajistili naději na budoucí život. V čase největší nouze povolávali vlastní síly ze kterých byli zrozeni. Tak přišli na svět hroziví draci, kteří reprezentovali každý svůj živel. Byli nespoutaní, strašliví ve své zlobě a ničili s ohromnou radostí.

Není jiná naděje na mír než ovládnout válčící kmeny silou a to je právě práce pro vás zkušené warlordy a vězte nebude to práce lehká (doporučuji jen trpělivým).

Kartičky a kostičky. Není to dlouho, co firma TSR přišla s novým dítkem, blockbusterovým Dragon Dice, hrou podobnou známé Magic The Gathering. Firma TSR je u nás známá spíše jako tvůrce Ad&D. Podle těchto pravidel vzniklo mnoho počítačových her. Vzpomeňme třeba Beholdry nebo Fantasy Empires či novější Blood and Magic. Počítačová podoba Dragon Dice je vlastně "pouhým" převedením tohoto hitu do computerové podoby, to znamená, že zde odpadají hody kostkami, nepotřebujete žádné kartičky za drahé peníze a ještě vám k tomu hraje velice pěkná hudba. Ale.....

Hra běží pod Win95 a hned zpočátku vás překvapí, že wokno s hrou není přes celou obrazovku (samozřejmě záleží na rozlišení). Co se dá dělat. Není to jedna moucha. Následuje intro, které vám osvětlí proč byste měli vůbec hru hrát, k tanci a poslechu vám přitom hraje naprosto perfektní hudba laděná do středověku, k té se však vyjádřím ještě později. Z počátku vyberete typ hry, pokud chcete hrát klasicky či po síti nebo si chcete nechat poradit, jak na to v tutorial módu. Další výběr máte mezi standardní hrou, turnajem nebo campaignem. Hra je natolik složitá, že si určitě nejdříve nechte poradit a pak zvolte campaign. Budete si moc vybrat mezi trpaslíky, korálovými elfy, gobliny a lávovými elfy. Podle tvůrců je nejjednodušší začít s korálovými elfy. No nevím, dostali mě rychle i tady. Pokud zvolíte standardní hru, dostanete se do menu, kde si navolíte protihráče a pak následuje to nejtěžší, výběr vlastní armády. Armádu musíte rozdělit na tři části. Volit můžete mezi tzv. trojko-

vými, dvojkovými nebo jedničkovými jednotkami, kteréžto číslo znamená životy jednotek. Dělí se na klasickou těžkou, lehkou pěchotu, jízdu a čaroděje. Jednotky mají i svůj speciální název jako vrahouni nebo mamutí jezdci atd. Jelikož válka v zemi pokročila natolik, že se armády již velmi promíchaly, můžete namixovat vojsko všech ras ve hře se vyskytujících a skloubit tak nejlepší vlastnosti těchto národů. V potaz musíte brát právě tyto zvláštní schopnosti ras samotných, většinou dvojnásobnou rychlost v určité oblasti. Každá jednotka ve hře je reprezentována kostkou, kterou počítač při mnoha akcích náhodně metá. Výsledek ovlivňuje jakoukoli akci ve hře.

Bitva. Dobře, pokročili jste, máte bitevní legii, nyní vás čeká volba krajiny, ve které se bude bitva odehrávat. Jako možnosti máte

výšiny (highlands), bažiny (swampland), pobřeží (coastland), roviny (flatland). Kromě této klasické volby na každém terénu může stát třeba město, obdoba stonehange, chrám, věž a další, což ovlivňuje věci jako je účinnost magie aj. Dále zvolíte draky, kteří budou během hry k dispozici. Pak už zbývají jen protihráči (kolik a jak silní) a hurá do bitvy (pozn. značně zjednodušené!).

Okamžitě poznáte, co to je to komplikovaná strategie. Na rozdíl od takových hitů jako Heroes of Might and Magic nebo Warlords, je tato turn based strategie hodně založena na náhodě a když vám prostě kostky nepadají, nemáte šanci. Magie hru hodně zpestřuje a právě díky ní se do hry mohou zapojit draci. Také díky ní to lze chvilku přežít. Ve výčtu kouzel najdete právě ono Summon Dragon. Zvolíte místo, kam ho povoláte, a nepřátelé mají vytmaveno. Nešťastné je, že pokud se na dané místě nalézá taky vaše armádka, bude dalším cílem ničivého útoku. Kouzla všeobecně jsou rozdělena podle živlů. Za normálních podmínek vládne armáda pouze těmi živly, ze kterých byla složena. Existují však místa, kde lze použít jakákoli magie. Z kouzel se mi nejvíce zamlouvala černá, tedy deathová magie se svými Fingers of Death (prsty smrti), které mi vyhrály nejednu bitvu s mými oblíbenými lávovými elfy (největší darebáci na Esfah). Použitelná jsou samozřejmě i jiná kouzla a ne všichni dají přednost zlu, zde reprezentovaném gobliny a právě lávovými elfy.

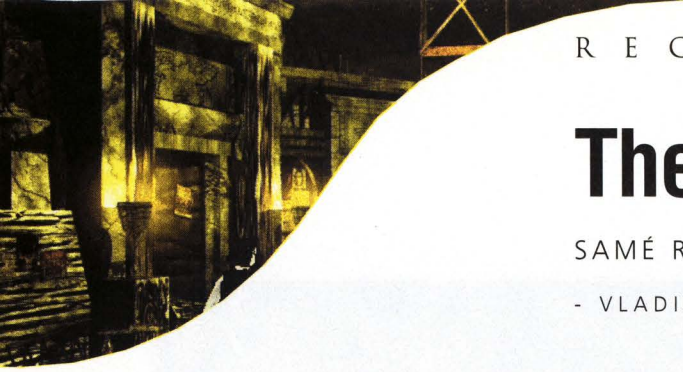
Proč? Svůj obrázek o hře si uděláte hned ze začátku. Na to, abyste proniklí alespoň do základů, budete potřebovat nejen pevné nervy a prášky na uklidnění, ale taky dost dobrý roubík, který vám zabrání věčně nenadávat ubohým tvůrcům. No snažili se, ale pokud si počítačovou strategii představují tak, že vykreslené předloktí žmoulá zpocené kostičky a neustále jimi kvrdlá a hází, tak udělali opravdu dobrou strategii, neboť vrhání kostiček zabírá s malou nadsázkou polovinu herního času. Dokážu pochopit hráče původní kostičko-kartičkové hry, jak sledují rotaci a s napětím okusují nehty až do masa. Bohužel nám neznalým této, jistě ucházející, hry to připadne jako počítačové vrhcáby s velmi dobrou muzikou. A ta opravdu dobrá je, ač s moderními nástroji, by se jim povedlo navodit dobrou atmosféru při jakékoli sebehloupější, ale hratelnější gamesce.

—Dworkin

Pozn. Hodnocení a recenze je psána z pohledu člověka, který se s necomputerovým originálem nikdy nesetkal.

EXCALIBUR ★★☆☆☆ 49

Interplay. Strategie, fantasy, kostičky. **Minimum:** 486 / 66, 8 MB RAM, 2x CD, 40 MB HD, Win95. **Doporučeno:** PC 486 /100, SB. **Testováno na:** Pentium / 166 MHz, 32 MB RAM, 12x CD, AWE 64. **Zapůjčil:** JRC.



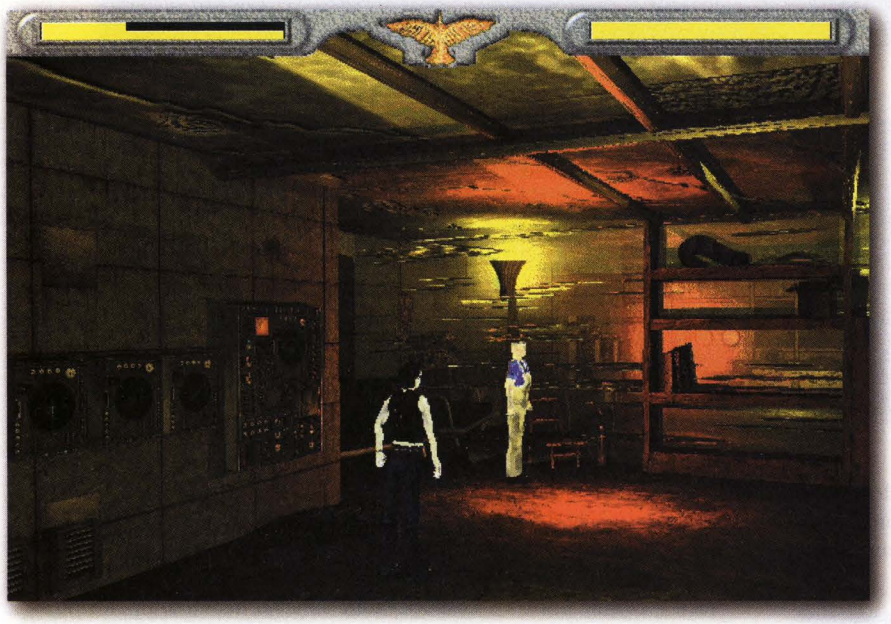
The Crow - City of Angels

SAMÉ RÁNY, VÝSTŘELY, VÝKŘIKY A NÁŘKY

- VLADIMÍR PONECHAL -

Černá skutečnost. Byl si zabit, ale ty se vracíš. Vracíš se zpět, aby jsi se mstil. Po světě chodí vrahové, kteří si nezaslouží aby v klidu dožili. Jejich seznam je krátký a strohý. Spider Monkey, Nemo, Curve, Kali, Sahar, Ashe, Judah... První je na řadě Spider Monkey. Platí pro ně jenom jedno. Po smrti je peklo...

Krev. Už jenom z obrázků vám musí být jasné, že „vrána" rozhodně není prostředkem pro zabavení malých dětí. O tom mimo jiné informuje i nápis na krabici, mládeži do 15 nepřístupno. A není divu. Hra je plná násilí a krve. Se svým hrdinou chodíte 3D prostory a potkáváte bojovníky různého druhu a kalibru, kteří rozhodně nedají svou kůži zadara. Je velmi dobré, že každý z těchto bojovníků se snaží bojovat trochu jiným způsobem. Tak třeba montér nebo co to je (je v montérkách a na očích má svářečské brýle) se vám snaží dostat na tělo a potom vás duchaplně chytit do svých obrovských klešťovitých rukou, ve kterých vaše křehké tělo podléhá obrovským tlakům. Černoch bojuje systematicky a uhýbá úderům a sám se snaží dělat jenom drobnější výpady, které vás sice zraňuji méně, ale zase o to častěji. Můžete si být jistí, že takovýchto soupeřů budete mít ve hře tolik, až vás to bude mrzet. Hra má totiž něco kolem deseti levelů. Tak třeba zavítáte do hospody, na přístavní molo, loď, hřbitov, kostel, den smrti... No, potěšení na vaší straně. Co vy na to?



To je ono. Toto všechno však ještě ani zdaleka nenavozuje tu pravou atmosféru. Do teď bych řekl, že se jedná o absolutně tuctovou záležitost, protože chodit nějakým bludištěm a mlátit se hlava nehlava, to mi moc inteligentní a hlavně zábavní nepřipadá. Spíš naopak, násilí už bylo dost a dost. Co však dodává této hře tu pravou bojovou eleganci? Jsou to různé předměty a zbraně, které cestou nalézáte. Tyto předměty samozřejmě používáte pro boj. Ve hře jich najdete vekou řadu a mají více či méně ničivé účinky. Mezi ty silnější bych zařadil třeba samopal, pistoli, brokovnici, či jistý druh naváděného granátometu. Ano, zatím se nejedná o nic vrcholového.

Jsou to zbraně s vysokou účinností a známe je s jiných úspěšnějších her. Jenže, co takhle vrhání explozívních barelů? To už zní rozhodně zajímavěji. A když k tomu přidám klasické zbraně jako nože, baseballové pálky, železné tyče, mačety, meče, zápalné láhve (Mozartova klasika)... To jsou ty pravé zbraně pro rváče. Moje největší nadšení však stejně sklidila obyčejná láhev... Ano, čtete dobře, láhev. Uchopíte láhev, přijdete k nepříteli a z bezprostředné blízkosti mu ji rozbijete o hlavu. Nebo ji po něm můžete hodit už z dálky. A to je další výborný efekt, který mě zaujal. Co uděláte s pistolí, když vám dojdou náboje a proti vám se řítí útočník? Co by... Duchaplně, samozřejmě, že v rámci humanity, mu ji hodíte do hlavy... Je mnohem jednoduší útočit na omráčeného a dezorientovaného protivníka, než na rozzuřenou bestii.

Jenom krev. Tak... Začal jsem trochu tvrdě, ale lhal bych, kdybych tvrdil, že tato hra používá jako image pouze svaly a krev. Najdete tady také náznaky arkádních prvků. Tak třeba se musíte dostat přes nádrž.

Jediná možná cesta je přes trupky, přes které však běhají nějaké dva elektrické výboje. Je nutné podotknout, že trupky jsou také dvě a tak se vlastně vždy vyhnete nebezpečnému výboji tak, že se pověsíte na druhou stranu. Nebo vám v cestě leží výbušné bedny, které musíte odházet, abyste mohl dovolit pokračovat dál.

Grafické zpracování. Grafika ve hře leží na jakési pomyslné hranici mezi průměrem a lepším průměrem. Není špatná, ale rozhodně jsem měl čest i s lepší. Zato musím podotknout, že se mohli autoři rozhodně víc pohrát s animacemi prostředí. Nejsou totiž praktický žádné a neustále koukání na pevné prostředí za chvíli omrzí.

Zato animace postaviček jsou zpracované celkem slušně. Kopy, boxování, salta, úskoky... To jsou fakta, na které nemusím ani poukazovat, protože právě na nich stojí tato hra a bylo by zbytečné je nějak obzvlášť popisovat. Jsou prostě OK. Animace soupeřů také nemají chybu. Hlavně ty, když obdrží nějakou nadílku. Rozhodně mezi nejhezčí pohledy hry patří, když proti vám stojí dva protivníci těsně vedle se. Uděláte otočku... Oba dva dostanou své těsně po sobě. Potom je dvěmi nádherně laděnými obousměrnými údery doděláte tyčí, kterou držíte v ruce. Pohled hodný kvalitního akčního filmu.

Jenom snad jeden nedostatek bych měl na akční stránku. Dost mi chybí přepínání pohledů. Občas se stalo, že jsem musel bojovat způsobem, že jsem pořádně ani nevěděl, proti čemu bojuji.

Stinné stránky. Velmi rád bych se jim vyhnul, ale nejde to. Nedostatky jsou totiž dost podstatné, i když jich zrovna moc není.

Všimnul jsem si, že mi nefungovala určitá kombinace kláves. Když jsem se chtěl rozběhnout, zmáčkl jsem „dopředu" a „běh". To bylo ještě všechno v pořádku. Hrdina se skutečně rozběhl. Jenže potom přišla snaha upravit směr klávesou „vpravo". Nereagoval. Tak jsem to zkusil „vlevo" a reagoval. Je to takový detail, dá se bez něj žít, ale proč? Že by to byl problém jenom mého počítače? To se mi nezdá.

O moc závažnější jizvou na hratelnosti je střelba. Stalo se mi, že jsem třikrát či čtyřikrát skončil misi jenom kvůli střelbě. Tento problém je znát hlavně na lodi. Já mám pistoli, protivníci mají také tyto zbraně. Prvního zastřelím, ale ten druhý ne a ne. Někdy se mi stalo, jakoby se přede mnou otevřela neviditelná zeď. Střílím na protivníka, ale náboje narážejí těsně za hlavní na cosi co není vidět a protivník mě samozřejmě zatím zastřelí. Nemluvě o tom, že v takovém případě vlastně ani nic nemůžete dělat. Další vada této hry: Když je váš hrdina na dosah protivníka, přepne se do jakéhosi bojového módu a nedá se s ním pořádně chodit. Takže když po vás někdo takto střílí, než k němu dojdete, tak jste mrtev.

Posledním nedostatkem je obcházení překážek. Zdi nebo jiné překážky musíte obcházet poněkud z větší dálky, protože jinak je prostě neobejdete. Nezájem, že je tam prázdný prostor. Prostě to nepůjde.

Touto hrou jsem dost zaskočen. Není to taková ta bezduchost v podobě Mortal Kombatu. Ani náhodou. Tato hra něco do sebe má. Jenže, nejhorší je, že obsahuje i dost podstatné chyby, které se podepsaly na hodnocení. Škoda... —**Vlapon**

EXCALIBUR ★★★☆☆ 65

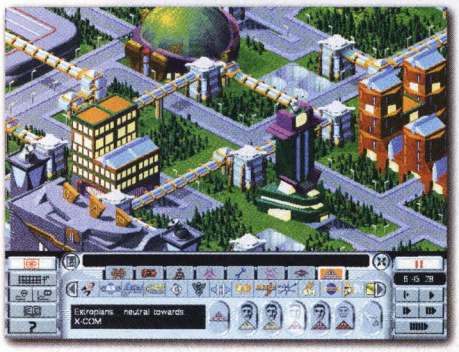
Acclaim. Akční, 3D bojůvka. **Minimum:** Pentium / 75 MHz, 8 MB RAM, 2x CD. **Doporučeno:** Pentium / 120 MHz, 16 MB RAM, 4x CD. **Testováno:** Cyrix / 200+ MHz, 16 MB RAM, 2x CD, SB 16 ASP, S3 VISION 864 2 MB. **Poznámka:** nad 15 let.

X-COM3 - Apocalypse

UFOLOVCŮV PRŮVODCE X-COMEM.

- PAVEL PLUHÁČEK -

Konečně se vám dostává do rukou pár rad a informací o této maniakální hře - staré legendě v novém kabátě. Už na první pohled je vše „o něčem jiném", a právě proto jsme zde MY. Pro těch pár odsouzení hodných k smrti gilotinou, co neznají *UFO: Enemy Unknown* ani *X-COM: Terror from the Deep*, mám kromě onoho francouzského revolučního vynálezu i stručné shrnutí historických faktů. Dále se podíváme na pár věcí v ovládání hry, které by nemuseli být z manuálu zcela jasné, a nakonec se dostaneme k několika informacím o herních principech a strategiích (až v dalším čísle; jinak by to sežralo celý výtisk).



Stíny minulosti. Ufobijce, kteří už pár „Alienů" vydusili, asi tyto věci moc neudiví, stejně tak jako ty poctivce mezi vámi co si čtou návod i když nezakysli.

Tedy: První invaze mimozemšťanů přišla roku 1998 (už za rok?), kdy byla po pár marných pokusech o vojenské řešení problému jednotlivými státy ustanovena organizace *X-COM* (*Extraterrestrial Combat Unit* = Jednotka pro boj s mimozemšťany). Té se po pár letech podařilo lokalizovat mateřskou základnu mimozemšťanů na Marsu (oblast Cydonie) a vypořádat se s ní.

Podruhé se UFO začala vynořovat z hloubek oceánů přímo na Zemi kolem 2040. Tato hrozba byla opět zažehnána *X-COMem*, který znovu povstal ze svých trosek. Město T'leth, které čekalo na oživení přes 65 milionů let, bylo nalezeno a posláno do horoucích pekel.

Ovšem po této drastické bitvě se výrazně zhoršila kvalita ovzduší, a tak lidé začali kolonizovat další planety. Ti, co zůstali na Zemi, zbudovali město Mega-Primus - vaše budoucí působiště. Toto město kvetlo až do nedávné doby, kdy náhle začalo nevysvětlitelně upadat. Senát uvěřil, že je to opět vlivem mimozemského působení, a tak začal tajně financovat *X-COM*. A je pochopitelně pouze na vás, abyste tuto důvěru nezklamali.

Ovládání. Popisovat kompletní ovládání celé hry by bylo na dlouho a taktéž poněkud zbytečné - vše naleznete v manuále (a jakpak to, že nemáte manuál?), a proto zde uvedu pouze pár ujasňujících detailů.

a) ovládání ve městě (Cityscape)

Nejdůležitějším ovládacím prvkem je lišta uprostřed spodní části obrazovky, odkud vše sledujete (štíty vašich vozidel a UFO, stavy výzkumu, vztahy s jinými organizacemi, atd.) a také zde otevíráte další okna odkud řídíte běh vašich bází, vyzbrojujete vojáky a vozidla a případně uplácíte organizace. Kliknutím na jakoukoli budovu otevřete informační okno, kde vidíte seznam vozidel a agentů zde přítomných. Odtud můžete dát příkaz k pátrání po mimozemšťanech nebo k vyrabování budovy.

Uvědomte si, že v budově mohou být mimozemšťané, i když není označena na mapě červeným kruhem. Ten se zde objeví, když se dozvíte od policie o přítomnosti cizáků (okno *„Alert"*) a postupně se zmenšuje až za pár hodin zmizí (což opět neznamená, že zde nejsou vetřelci). Mimozemšťané se postupně začnou šířit z budovy kam je umístí UFO (šedé potrubí mezi UFO a budovou) do budov přilehlých. Proto se hodí okamžitě vpadnout do budovy, do které byly ufoni přemístěni. Takto se vyhnete dalším misím v přilehlých budovách a máte klid dokud nepřilétne další UFO. Mimozemšťané se také rozlezou od ztroskotaného UFO pokud ho nevyřídíte sami. Samozřejmě nejlepší je všechny transportní lodi zlikvidovat, dokud nestihnou vylodit svůj náklad v naší dimenzi.

Sestřelíte-li UFO (*crash-landed*), tak na tzv. UFO misi se dostanete, že nalodíte své agenty do vznášedla a dáte *„Attack"* na trosku UFO. Poté co přilétnete k UFO po vás nebude požadováno potvrzení začátku akce, jako například při vpádu do budovy při poplachu (*Alert*). První dva typy UFO stačí pouze „sebrat" vznášedlem s posádkou a *Cargo modulem*. Dávejte si pozor na velikost prostoru v *Alien Containment*. Normální mimozemšťané i jejich těla vyžadují 5%, Chrysalis 10%, *Psimorph* a *Megaspawn* 60%, *Queenspawn* a *Overspawn* 100%. Snadno se vám může stát, že přilétnete zpět na bázi z libovolné mise, dáte *Alien Containment* a zjistíte, že se vám tam už nevejde nový přírůstek. Proto se hodí vždy „vyhodit" všechny již prozkoumané organismy (pozor: prozkoumáním živého mimozemšťana získáte i jeho mrtvolu).

S vašimi vozidly můžete vletět/vjet do jakékoli budovy bez obav o jeho osud. Právě takto dopravíte své agenty do budovy okupované mimozemšťany nebo do nepřátelské budovy kterou chcete vyrabovat (oblíbené jsou *„Raidy"* společnosti *Cult of Sirius*). Stane-li se vám, že nemáte dopravní prostředek pro dopravu agentů, můžete zadat přímo jim *„Go to building"* a oni se tam dopraví buď transportním potrubím anebo pomocí taxislužby společnosti *Transtellar*, pokud s ní nejste v nepřátelském vztahu (*Hostile*).

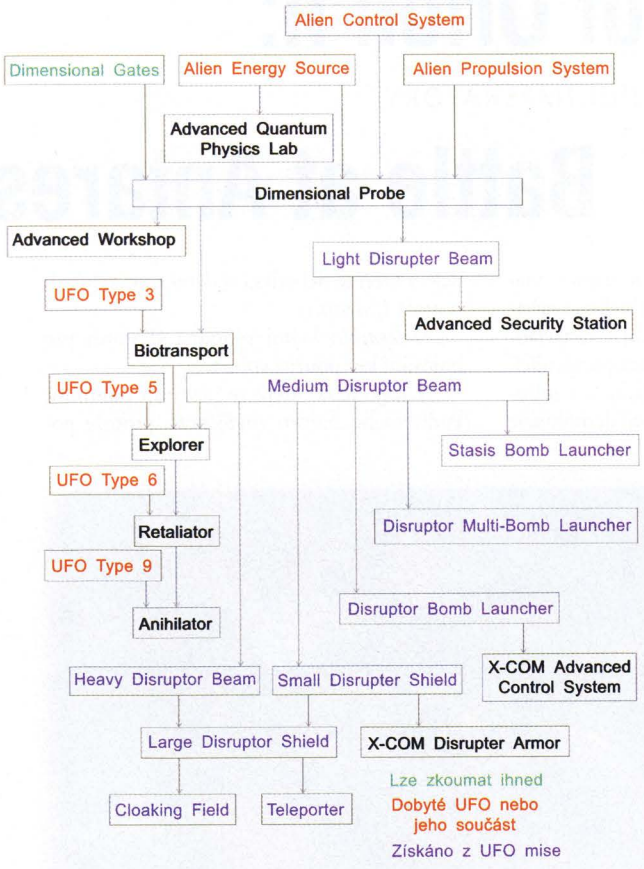
Tím se dostáváme k dalšímu okruhu: diplomacie. Podle vztahů s danou společností je ovlivněna určitá činnost (viz další kapitola a číslo). Důležitým pravidlem je, že společnost, která je vůči vám nepřátelská (*Hostile - Unfriendly* nevadí) vám neposkytuje žádné služby (nepřepraví vás, neprodá vám zboží, atd.). Vztahy se společností lze vylepšovat (jak jinak než) uplácením. Společnost pod kontrolou mimozemšťanů se stane k *X-COM* nepřátelskou a nelze ji uplatit. Nebezpečí převzetí vlády nad společností hrozí v okamžiku, kdy její infiltrace vzroste nad fialovou čáru na grafu infiltrací společností.

Na závěr se hodí připomenout četné „hot-keys", které ve hře existují. Naleznete je na konci manuálu, a jejich využití urychlí ovládání hry (hlavně přepnutí na manuální ovládání **M** a zastavení času **SPACE**). Taktéž se hodí uvědomit si skutečnost, že ke zvolení svých cílů pro kliknutí myší, můžete použít jak pohled na město tak i mapu a to zcela bez rozdílů.

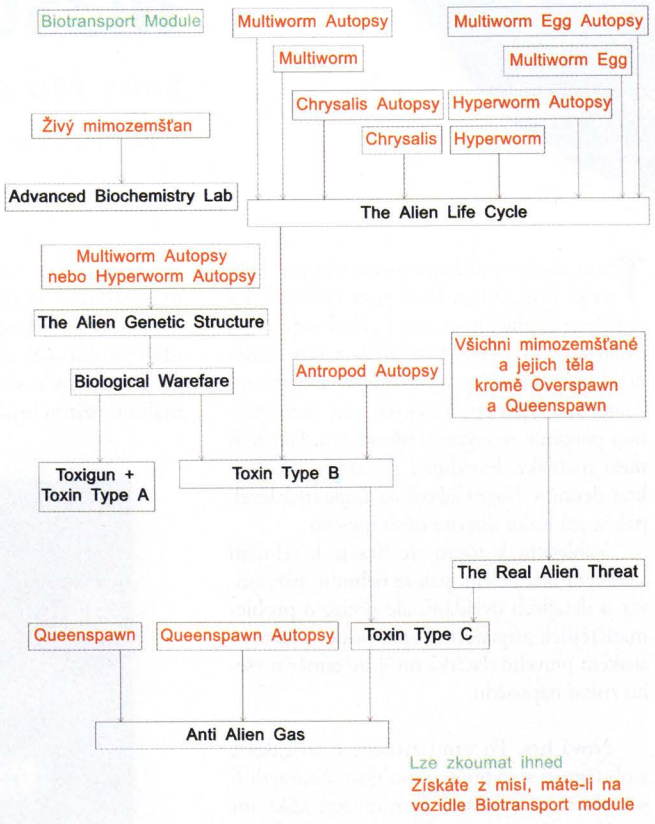
b) ovládání soubojů (Tactical Combat)

Tato část hry, byť na první pohled zcela odlišná od svých předků, je ovládána velice podobně, takže hlavně ke změnám (základní ovládání vám hned vejde do krve, i když jste nehráli některý z předchozích dílů?!?!?). Asi první z rozdílů: výběr *Real Time* (dále RT) versus klasický *Turn Based* (TB) způsob o-

Quantum Physics Research



Biochemistry Research



vládání hry. Skalní *X-COMáky* bude asi problém přesvědčit pro RT, ale tvrdí se, že RT je trochu zážívnější, ale nebezpečnější a náročnější na lidi (např. neexistuje někam naběhnout jedním agentem a zkosit 5 ufonů, i když je to přesně vypočteno s časem). Ale přesto je základní ovládání téměř totožné.

Prvním rozdílem budou možnosti pohybu. Přibyly nám zde ikony pro běh (*Run*) a plazení se (*Crawl*). Potřebujete-li pouze zalehnout, nezapomeňte se zase zvednout (ikony chůze či běhu) před dalším pohybem (plazení spotřebuje hrozného času). Běh je to samé jako chůze pouze je dvakrát rychlejší, ale také konzumuje rychleji výdrž (*Stamina*). Jste-li na dně se silami, pohybuje se agent dvakrát pomaleji.

Také střílení doznalo změny. Místo zvolení si zbraně a následného způsobu střelby, máte po ruce ikony pro všechny typy střelby, z nichž je jeden konstantně zvolen (platí i pro *Opportunity Fire* v TB). Nejvýraznější změnou ve střelbě bude asi její rychlost. Např. ze začátku stihne průměrný voják vystřelit na Auto-Fire z M4000 kolem 50-60 ran za kolo (někdy to jsou fakt jatka a to nemluvím o *Toxigunu*). V RT si povšimnete toho, že vystřelíte třikrát zatímco ufon jednou. Střílet můžete buďto klasicky (kliknete na zbraň, zvolíte cíl a střílíte) nebo kliknutím pravým tlačítkem na nepřátelskou jednotku (všichni zvolení agenti začnou střílet ze všech střelných zbraní v rukou). Střelba klade otázku zásobníků. Zásobníky se mění automaticky a tato činnost nespotřebovává žádný čas, stejně jako jakékoli změny ve vašem vybavení, pokládání věcí a odjišťování granátů. Zvedání a hod předmětů už nějaký čas potřebují. Tyto problémy pochopitelně v RT odpadají.

Další změnou je pohyb ve skupinách. Do těch se rozdělíte před misí, ale i v jejím průběhu lze vojáky přehazovat mezi jednotlivými skupinami. Jejich ovládání je jasně popsáno v manuálu.

Hod granátem umožňuje explozi již při dopadu. V RT se nastavuje prodleva v desetinách sekund po dopadu. Velmi se zvýšil význam kouřových granátů. Jste-li zahaleni v oblaku kouře, nejste vidět ani na čtyři políčka. Navíc upuštění granátu pod vlastní nohy vás nestojí žádný čas (mluvím o kouřovém, ale i normální je vhodno občas takto použít - když na vás civí z bezprostřední blízkosti 5 *Hyperwormů* a vy máte *Megapol Armor* o *X-COM Armor* nemluvě). Taktéž zde existuje množství kláves pro urychlení činnosti. Rozhodně se naučte **PgUp** a **PgDn** pro pohyb obrazu mezi patry a **1..6** pro označování skupin. **SPACE** (zapauzování) v RT je nezbytností.

To je prozatím vše. Nahoře si můžete prohlédnout stromy vynalézání (hlavu ze ně nedám). V dalším čísle přinesu více podrobných informací o jednotlivých částech hry a také pár užitečných strategií a rad. Nakonec bych rád upozornil ty z vás, kteří máte přístup na Internet na adresu **www.gametemple.com/x-com**, kde naleznete vše možné o *X-COM Apocalypse*.

— **Pouchetty**

Master of Orion II:

RADY PRO ZAČÍNAJÍCÍ IMPERÁTORY

- PAVEL PLUHÁČEK -

Battle at Antares

Tento soubor rad bude především pro začínající imperátory, kteří jsou zmateni sice poměrně průhledným, ale i velmi rozsáhlým ovládáním hry. Dále uvedu pár svých zkušeností a nakonec pro otřískané likvidátory Anataranů i pár strategických rad, které mohou porovnat se svými zkušenostmi. Patříte-li mezi maniaky, likvidující Antarany tak dvakrát denně v *Huge* Galaxii na *Impossible* level, pak se asi těžko dozvíte něco nového.

Vzhledem k tomu, že hra je k sehnání s českým manuálem, pak se nebudu rozepisovat o detailech ovládání, ale pouze o problematičtějších případech. Pouze připomínám, že stiskem pravého tlačítka myši lze téměř u všeho získat nápovědu.

Nová hra. Po vámi zvolené tváři galaxie a obtížnosti si vybíráte svou rasu. Nastavili-li jste obtížnost vyšší než *Easy*, můžete kliknout na *Custom* a vytvořit vlastní rasu. Zvolíte si vaši podobu, a poté máte na výběr z řady kladných a záporných vlastností, jejichž součet bodů (*picks*) nesmí přesáhnout 10, ale ani

součet záporných vlastností nesmí být vyšší než -10. Z toho plyne že si můžete vybrat maximálně -10 na záporných a +20 na kladných schopnostech. Toto je asi všem jasné, a tak bych uvedl několik schopností, které stojí za zmínku. V zásadě je nutné hned ze začátku se rozhodnout, jakou strategii zvolíte. Více méně lze zvolit útočnou, nebo spíše diplomatickou cestu šíření vaší moci. Útočný způsob bude buďto a la Stalin - převálcovat vše hrubou silou a přečíslením, nebo elegantněji vyzbrojením se a dobýváním pomocí moderní techniky. Jste-li mírumilovnější, potom je zde možnost pomocí charismatické rasy ovládnout ostatní i bez hrubé síly nebo se vrhnout na vědu a držet si hranice jenom technickou převahou.

Okruhy *Farming*, *Industry* a *Science*, znamenají bonus, či postih pro každého zaměstnaného tvora v daném oboru. Co se týče vládního zřízení, zdá se mi diktatura postačující, ale chcete-li vše vést diplomaticky a s minimálním užitím hrubé síly, potom demokracie přijde vhod. Dále pár speciálních schopností (*Special Abilities*).

Low / High G World: Závisí opět na vaší taktice ohledně užití vojenské síly. Dále *low G World* rasy mají vyšší postihy na produkci na planetách s vysokou gravitací.

Arifacts World: Je velmi výhodné pro rychlý technologický postup ze začátku hry.

Lithovore: I za cenu 10 bodů, výborná vlastnost. Problémy se zásobováním vašich obyvatel jídlem, odpadají až na zajatce z jiných ras. Rozrůstáte se rychleji, protože nepotřebujete používat určité procento vaší populace na zemědělství.

Repulsive: Volte pouze nestojíte-li o diplomatické řešení problémů.

Charismatic: Jste-li naopak pacifisté, pak vám tato vlastnost asi přijde vhod.

Uncreative / Creative: Tyto schopnosti jsou více popsány v části pojednávající o výzkumu. V principu, hodláte-li ohromit okolí technickými vymoženostmi, pak se bez *Creative* neobejdete. Naopak pro destruktivní typy, kterým stačí k dobývání trapné laserové

dělo a kteří se nehodlají vědami moc zabývat, postačí *Uncreative*.

Telepathic: Velmi výhodná vlastnost pro bojování bez použití vojska.

Lucky: Rasa, které se nestávají pohromy. Podle mého názoru zbytečnost, protože pohromy přicházejí zřídka.

Omniscient: Hodí se, abyste věděli, k jakým planetám se vydat.

Ovládání. Ovládání je popsáno v manuálu, proto pouze stručně. Tlačítka na dolní části obrazovky (tzv. Manažerská tlačítka), vám poslouží k ovládání a správě vašich kolonií, velitelů a ke kontrole flotily. Dále lze tlačítkem získat informace o vašem technickém pokroku, srovnání s jinými rasami, jejich vlastnosti a také celkovou nápovědu (*Reference*). Tlačítka na pravé straně obrazovky vás pouze informují o různých stavech vaší říše (kromě posledních dvou pro zlikvidování některých vašich *Freighter Ships* a ovládání technického výzkumu).

Vynalézání. Co se týče této části vaší správy, je podstatné jste-li rasa s vlastností *Creative*, *Uncreative* a nebo ani s jednou z jmenovaných. Výzkum je rozdělen do osmi vědních oblastí, v kterých lze zkoumat různé technologie. Každý výzkum poskytuje 1 až 4 aplikace dané

technologie. Jste-li rasou kreativní, potom vždy získáte všechny tyto aplikace. Nejste-li ani *Creative* ani *Uncreative*, potom si můžete vybrat, kterou z aplikací objevit. *Uncreative* rasy mají vždy na výběr pouze jednu aplikaci.

Výjimkou jsou tzv. *General Technologies*, z kterých získáte vždy všechny jejich aplikace, nezávisle na vašich schopnostech. Je to pouze těchto pár technologií z počátku: *Engineering, Nuclear Fission, Cold Fusion, Electronics, Physics*. Nezískané aplikace, musíte získat např. diplomatickým vyjednáváním nebo špionáží.

Zvláštní výjimkou jsou *Hyper-Advanced Technologies*. Jsou vědními obory, které už nelze použít na žádné praktické aplikace, ale získáváte za ně body do celkového skóre a umožňují další miniaturizaci (viz. dále).

Lodě. Lodě se dělí na dva druhy: na lodě podpůrné (*Support*) a lodě válečné (*Combat*). Podpůrné lodě můžete stavět po objevení *Power / Cold Fusion* (je to *General* technologie, takže je dostupná všem). Jestliže se některé z těchto lodí dostanou do systému, kde se vyskytují nepřátelské lodě (musíte být s danou stranou ve válečném stavu) a není s nimi žádná vaše vojenská loď, jsou zničeny.

Freighter Fleet, sloužící pro přepravu potravin a lidí mezi systémy vaší říše. Nejsou na mapě viditelné a jejich potřebný počet bývá závislý na velikosti vaší říše. Vyrábějí se po 5 lodích.

Colony Ship je loď schopná založit základnu na planetě. Mají hyper-prostorové motory, takže se mohou pohybovat po hvězdných systémech.

Outpost Ship jsou jejich menší a podstatně levnější verzí, které zakládají na planetách pouze základny. Ty se hodí pouze pro delší dolet vašich lodí (viz. dále).

Transport Ship je poslední z této skupiny. Slouží k přepravě mariňáků do cizích systémů a k invazi na planety. Nutno rozlišovat mariňáky v těchto lodích a ve válečných lodích, kteří slouží k zajetí cizích lodí.

Válečné lodě se dělí podle velikosti na: *Destroyer, Cruiser, BattleShip, Titan, DoomStar*. První čtyři typy lze stavět po vynalezení *Power / Nuclear Fisson a Chemistry / Chemistry* (oboje technologie jsou také *General*). Na dvě největší je nutno objevit v *Construction* technologie *Astro Construction* (*Titan Construction*) a *Planetoid Construction* (*Doom Star Construction*).

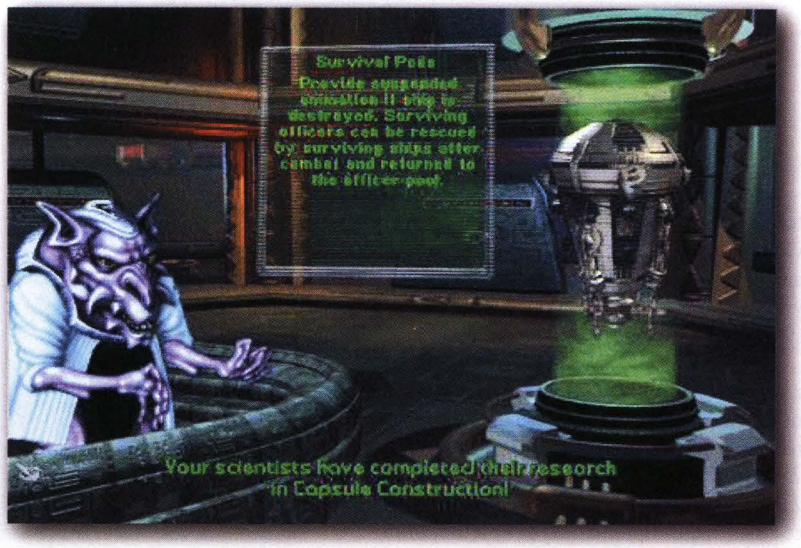
Existence téměř všech lodí vám spotřebovává velitelské body. Ty máte za existující *Star Base*(1) / *Battlestation*(2) / *Star Fortress*(3), které se dále násobí za některé vynálezy. *Freigther Ship* vám spotřebuje 1 bod pouze pokud je zrovna používána. Podpůrné lodě jinak spotřebují po 1 bodu a válečné podle velikosti 1 až 6 bodů. Nemáte-li dostatek bodů, potom jsou některé lodě podporovány z vašich příjmů (10 BC za každý chybějící velitelský bod).

Poněkud podivným způsobem je řešen dolet lodí. Ten je vyřešen tak, že loď se smí vzdálit až do patřičné vzdálenosti (podle velikosti palivových článků na lodi a případných speciálních zařízení) od jakékoli kolonie nebo základny (*Outpost*). Přičemž můžete létat dokola po neobydlených systémech jak dlouho chcete, i když nemáte kde doplnit palivo, ale nesmíte se vzdálit více, než abyste se mohli vrátit. Máte-li s nějakou rasou uzavřenu alianci, pak můžete používat jejich systémy pro doplnění paliva. Prakticky se o nějaké doplňování palivových článků vůbec nemusíte starat, přestože manuál je toho plný. Jenom nesmíte letět moc daleko. Jestliže se náhodou ocitne vaše loď mimo dolet, (zničení vaší základny, vypovězení aliance,...) pak se automaticky rozletí k vašemu nejbližšímu systému.

Čas od času objevíte rychlejší a lepší motory. O jejich výměnu se nemusíte starat. Okamžitě po jejich objevu se ve všech lodích provede „upgrade" motorů. To se ale netýká zaměřovacích počítačů, štítů, pancéřování ani jiného zařízení na lodi. To si musíte přestavět sami, i když vám je to téměř okamžitě nabídnuto při přestavbě lodi.

Tím se dostáváme k dalšímu úkolu: návrh (*Design*) a přestavba (*Refit*) lodi. Pro návrhy lodí máte celkem pět typů (*slotů*) které můžete použít. Obě činnosti využívají stejné pracovní okno. Práce s ním je popsána v manuálu, takže opět pouze krátce. Vyberete si velikost lodi (abyste loď mohli postavit musíte mít daný typ k dispozici, ale navrhnout můžete cokoli) a případně změníte její ikonu a jméno (nelze u přestavby). Dále si můžete vybrat z vynalezených štítů (jejich síla je rovna pěti násobku velikosti lodi za každý typ štítu *Class... shield*), zaměřovací počítač, zbraňové systémy a speciální systémy. Motor a pancéřování je vždy zvoleno to nejkvalitnější. Různé modifikace zbraní nemusí být k dispozici, jestliže jste ještě nedospěli k dostatečnému stupni miniaturizace. Miniaturizace dosáhnete objevením nové technologie ve stejném vědním oboru. Např. po objevení *Fusion Physics*, se vám zmenší *Laser Cannon*. Miniaturizace o každý stupeň sníží náklady na výrobu o 5% až 25% a velikost o 10% až 20%. Tento proces probíhá u všech systémů (nejen zbraní) až na výjimky (*Heavy Armor*).

Boj. Co se týče soubojů, je ovládání poměrně jednoduché a opět popsané v manuálu. Tedy jenom pár připomínek. Vystřelíte-li na cizí objekt, kterému stačí pár ran, a máte v jedné pozici nainstalováno řekněme 20 paprskových zbraní, potom se spotřebuje pouze tolik výstřelů kolik stačí na zničení lodi. Loď



je zničena, jestliže jí zcela zničíte konstrukci (červená čára). Bombardovat planety, lze buďto z bezprostřední blízkosti, nebo pomocí bombardérů či nosičů bomb z větší vzdálenosti. Spíše než rakety používejte (energetická) torpéda. Nelze je sestřelit. Při vylodění musí být loď beze štítů na dané straně s kterou se dotýká vaší lodi a musí být nepohyblivá (*Immobile*). Opět existují speciální systémy, které lze použít na přenos vojáků na větší vzdálenost a s kterými se lze vylodit i za jiných podmínek. Při vylodění lze buďto cizí loď (stanici) poškodit nebo zajmout. Při poškození dojde ke zničení několika systémů (zbraňové, štíty, motory,...). Podaří-li se vám objekt zajmout a jste-li telepatickou rasou, potom ho můžete ještě v této bitvě použít. Mariňáci na vojenských lodích nemohou napadnout planetu.

Útok na planetu může proběhnout, jestliže planeta nemá už obrané stanice, ani se v systému nevyskytují obranné lodě. V případě invaze (musíte mít přítomné transportní lodě) se objeví akční scéna z útoku na planetu, která dopadne podle různých faktorů, ovlivňujících boj (hodnoty jsou vypsány na horní části obrazovky). Také můžete planetu vybombardovat před vpádem, anebo ji takto zcela vyhladit.

Co se týče soubojů s vesmírnými monstry a Antarany, dejte si pozor, protože některé zbraně na ně nemusí působit (*Ion Pulse Cannon*).

Námezdní velitelé. Velitelé (*Leaders*) se dělí na Vůdce kolonií (*Colony Leaders*) a Lodní důstojníky (*Ship Officiers*). Celkem můžete mít čtyři pro kolonie a čtyři pro lodě. Vždy, když vám přijde nabídka k najmutí vůdce (*Hire*), dobře rozvažte, zda-li ho potřebujete (např. *Lithovore* rasa nebude potřebovat vůdce se schopností *Farming Leader*; leda na zajaté kolonie). Odmítnete-li máte ještě cca. 30 kol na rozmyšlenou (naleznete ho v okně *Leaders*). Vůdci mají efekt buďto globální (*Spy Master*, *Famous*), nebo pouze na daný hvězdný systém (*Labour Leader*), či loď (*Weaponer*).

Vůdce kolonií má vliv vždy na všechny kolonie v systému, do kterého je přidělen. Nenechávejte žádné vůdce jen tak volné, máte-li pro ně volnou kolonii a mají-li nějaký vliv pouze na kolonie (např. má-li schopnosti *Megawealth*, *Famous* a *Diplomat* pak je kolonii na nic).

Stejně tak nenechávejte lodní důstojníky poflakovat se, máte-li pro ně loď. Preferujte jejich umístění na útočných lodích (pochopitelně pokud nechystáte velkou defensivní akci). Dejte pozor na to, aby vám důstojníka nezabili s lodí. Lze tomu předejít nainstalováním *Survival Pods* na lodě nesoucí velmi dobré důstojníky. Vždy ale musí přežít alespoň jedna loď, která by mohla tyto tvory zachránit.

Diplomacie. Diplomacie je velmi důležitou součástí vaší politiky. Chcete-li vykonat jakýkoli diplomatický akt, provedete to z okna *Races*. Podle vaší situace a vašich činů můžete být se všemi rasami v těchto poměrech: válečný (*War*), příměří (*Peace Treaty*), pakt o neútočení (*Non-Agression Pact*, neplést s *Alliance*), aliance (*Alliance*) a žádný (*No Treaty*). Dále lze navázat obchodní a vědecké smlouvy (*Trade / Science Treaty*), které jsou obzvláště výhodné. Trvá asi 5 kol než se vytvoří (po tuto dobu platíte nějaké peníze), ale poté na tom velmi vyděláte. Dejte si pozor na příkaz *Surrender*. Znamená to že se vzdáváte vy (ne požadavek, aby se vzdal daný národ).

Další volbou v tomto menu je použití špionů. Všichni vámi vycvičení špióni jsou v pravém dolním rohu a slouží jako kontrarozvědka. Odtud je můžete přemístit k dané rase, a zvolit špionáž (*Espionage*), sabotáž (*Sabotage*) nebo skrytí se (*Hide*) do doby než budou opět moci vyrazit. Úspěšné sabotáže vám určitě za chvíli zajistí válečný stav. Zato špionáž je aktem mírumilovným. Lze však požádat o zastavení špionáže.

Pár rad na závěr.

a) Teče-li vám do bot, neváhejte se snížit natolik, že dáte oponentovi nějaký vynález a uzavřete příměří (stejně z něj pak vymlátíte mnohem víc).

b) Vždy mějte připravených pár špionů a při vstupu do války je hned nastavte na sabotáže.

c) Požádá-li vás dobrý spojenec (*Alliance*) o vyhlášení války společnému nepříteli, dobře si rozmyslete zápornou odpověď.

d) Z Antaranů nemusíte mít strach máte-li dobře zabezpečenou planetu a na orbitu kolem ní pokud možno *Star Fortress*. Máte-li vše vynalezeno pak na ně v klidu vtrhněte (přes *Dimensional Portal*, nejste-li rasa *Trans Dimensional*).

e) Nechcete-li, aby vám přerostl nějaký soused přes hlavu, nedovolte mu zaútočit na jinou rasu (požadujte po něm ať s ní uzavře mír).

f) Nezajímejte cizí hvězdné základny obíhající kolem planet. Stejně vám po dobytí planety nezůstane.

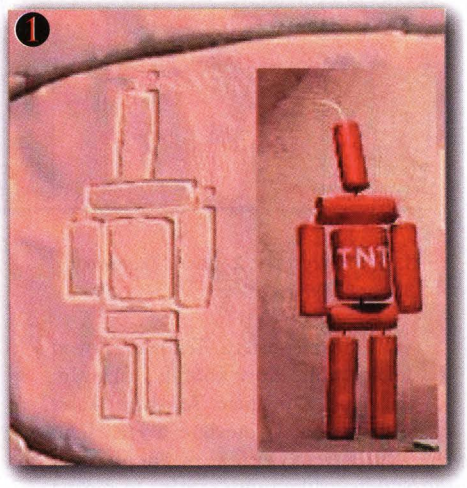
g) Cizí lodi nestojí za zajetí pokud nejsou pořádné. Nelze je přestavovat, a pokud „koušou" tak je raději zlikvidujte.

A to je asi tak vše. Máte-li nějaké další zajímavé zkušenosti, podělte se o ně s ostatními čtenáři a napište nám. Závěrem bych chtěl poděkovat kolegovi M. Poltierovi (toho času téměř vyhozeného z FELu) za některé připomínky a nápady. **—Pouchetty**

The Neverhood

JAK VYŘEŠIT FORMELÁKOVY TRAMPOTY.

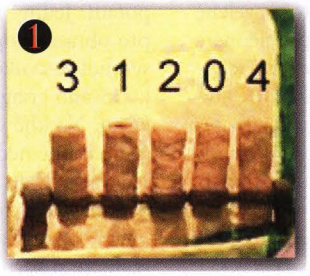
- JAN KÁLAL -

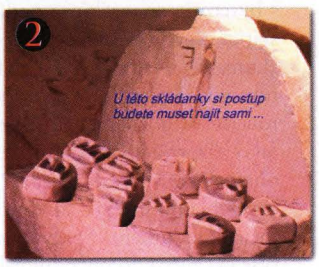


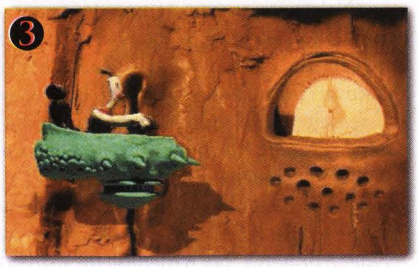
1. obr.1: Dynamitový panák. **2.** obr.2: H.

Úvodní místnosti uvidíte ležící postavičku - *Klaymena*. Probuďte ho myší a třikrát stlačte páku. V další místnosti můžete cvičně slézt po žebříku, prozkoumat schránku a přečíst si poštu od *Willieho*. V jeho dopisech se totiž ukrývají rady pro další postup ve hře. S tímto návodem se tu však nejspíše moc neohřejete. Vylezte tedy zpět do předchozí místnosti. Tady nejdříve zatáhněte za kroužek nejblíže dveřím. Právě jste spustili fialové rádio na jiné části Neverhoodu, které bude hrát ve hře důležitou roli. Přesuňte žravou past pod čtvrtý kroužek zleva. Na ten vyskočte. Past sežere kroužek a vy máte volnou cestu ven.

Vstupte do červeného baráčku naproti. Z podlahy seberte kartu a pohlédněte na plastelínovou obrazovku. Jak má vypadat vyřešená hádanka a co se vytvoří, se můžete poučit z **obrázku 1**. Musíte všechny části panáka přeměnit na dynamitové. Po úspěšné přeměně panáka opusťte místnost pravými dveřmi. Venku dojděte až ke skále s otvorem, ve kterém se zjevuje nestvůra. Otočte se vlevo a pokračujte rovně. *Klaymen* si začne zkoušet zelenou hrací skříňku a začnou se dít věci! Seberte sirku, kterou nestvůra svými všetečnými klepety shodí. Sirkou zapalte dynamitového panáka a podstrčte ho potvoře. Vyjděte pravými dveřmi zpátky ven a dostaňte se k místu nálezu hrací skříňky. Vstupte do jeskyně a nasedněte do červeného vozítka. Jeďte s ním směrem dolů, čímž se dostanete na točitou dráhu. Musíte se dostat do jejího středu. Směr trasy tady udávejte jen po malých úsecích, jinak se vám to nepovede. V uprostřed se nachází tlačítko. To jednou stiskněte - mělo by se ozvat zahučení. Pokud se tak nestalo, zkuste to ještě jednou. Nyní si to nasměrujte přímo pryč z jeskyně. Přede dveřmi do červeného domku pohlédněte vlevo.





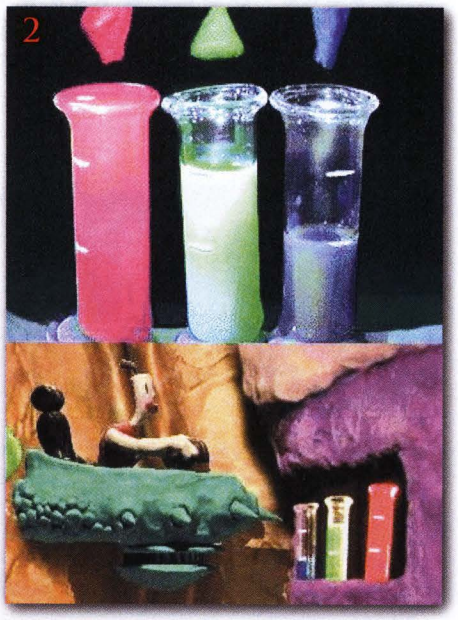


1. obr.3: Píšťaly. **2.** obr.4: Kostky. **3.** obr.5: Rádio u cesty.

Otevřete skalní vrata a tlačítkem zapněte studánku. Otočte se čelem vzad a postupte k muchomůrkovníku. Utrhněte si z něj tři bobule. Přes červený domek projděte zpátky náměstí.

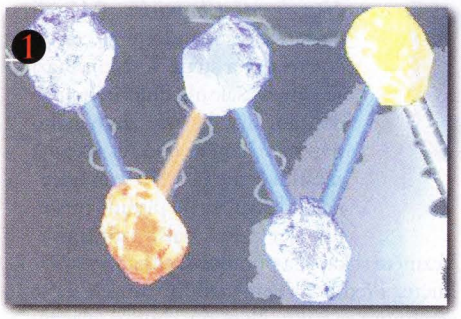
Teď vstupte do domu s „H" nade dveřmi. Na zemi se téměř sama k sebrání nabízí další karta. Klikněte na hlavolam na zdi. Musíte docílit toho, abyste utvořili něco podobného **obrázku 2**. Nově otevřenými dveřmi se dostanete do místnosti s přehrávačem. Seberte z podlahy další kartu a všechny pak zasuňte do přehrávače. Zamiřte svým pohledem k myší díře na pravé straně místnosti. Upravte si ji trochu pro svoji velikost a projděte do tmavé chodby. Rozsviťte si zeleným vypínačem a pokračujte v cestě chodbou. Musíte dojít až na úplný konec, zmocnit se karty a vrátit se k nápisu *The Neverhood Chronicles*. Máte-li dostatek času, můžete si cestou číst texty na stěnách. Nenachází se v nich však nic důležitého pro dohrání hry. U výše zmíněného nápisu stiskněte bílé tlačítko na začátku černé čáry. To vám odsune bodáky a vy na plošině můžete sjet do další místnosti. Vezměte si kartu a pomocí tlačítka znovu zahučte. Před výjezdem nahoru můžete ještě zatáhnout za páku. Nyní si v chodbě zhasněte a vraťte se do místnosti s houkajícím tlačítkem. Poznačte si zeleně svítící symboly na zdi - ty se vám budou hodit při směrování děla. Vyjeďte zpět na povrch a stlačením tlačítka na počátku černé čáry znovu vysuňte bodáky. Přišel čas návratu na náměstí.

Nyní jděte k domku se studánkou ve tvaru hlavy dinosaura a s píšťalami. Nášlapnou plošinou si pusťte studánku a napijte se z ní. Následně vypitou vodu naplivejte do píšťal vedle dveří. Kolikrát máte plivnout do každé z píšťal si vyčtěte z **obrázku 3**. Až budete mít napliváno, stiskněte tlačítko u dveří a vstupte do baráčku s televizounem. Vezměte si kartu a pak projděte doprava do druhé části místnosti. Zmocněte se další karty a po bodácích vylezte do prvního patra. Seberte kartu a stlačte tlačítko. Mělo by se ozvat další, v pořadí již třetí zahouknutí. Chcete-li se bavit, můžete zatáhnout za provaz. Jděte zpátky na náměstí a otočte se směrem k fialové jeskyni. Vstupte do ní a dveře se třemi zámky otevřete postupným



1. obr.7: Krystaly. **2.** obr.6: Zkumavky. **3.** obr.8: Odkrývačka.

stlačením všech tří tlačítek. Přejděte přes most a nasedněte do děla. Dotkněte se červené kružnice, čímž z děla vystřelíte a zbavíte se vody v řece. Opusťte dělo a vejděte do žlutého domku. Pod oknem se nalézá další skládačka. Její podoba je vidět z **obrázku 4**, řešení se v tomto případě musíte



dobrat sami. Po úspěšném dokončení tohoto puzzlu stiskněte kostku se symbolem *nahoru-dolů*. Vyjděte ven a otočte se ke skále. Na malé obrazovce se postupně objeví 12 symbolů. Nakreslete si je všechny ve správném pořadí a poznačte si, u kolikátého symbolu se ozval hrůzyplný zvuk. Potom sejděte po schodech dolů do prázdného koryta řeky.

Nalezněte smrtící jámu, do které rozhodně neskákejte;-). Otočte se vpravo a nasedněte do dalšího vozítka. Začněte s ním cestovat. Při rozhodování na křižovatce typu T se dejte vlevo a pokračujte až k rádiu ve stěně. Poznáte ho snadno podle **obrázku 5**. Bedlivě poslouchejte, co se vám ozývá z reproduktorů. Pokuste si to zapamatovat. Vraťte se zpět na T křižovatku a tentokráte se vydejte doprava. Na následujícím rozcestí se dejte nahoru a zastavte se až u nákresu zkumavek s barevnými tekutinami. Měl by vypadat jako spodní část **obrázku 6** (kromě úrovní hladin tekutin). Proto si tento nákres opět poznamenejte. Už není zapotřebí dále se plahočit vozítkem, a tak ho využijte pouze k návratu na dno koryta řeky. Teď dojděte k baráčku s velkou anténou a vstupte do něj. Pohlédněte na fialové rádio. Bude na něm nutno naladit stanici, kterou jste slyšeli z rádia ve stěně při cestování vozítkem. Úspěšné naladění vám otevře do té doby zablokované dveře. Ocitnete se v místnosti se zmenšovačem.

Rozsviťte si zatáhnutím za provaz. Vidíte na podstavě stroje v levé části místnosti vyryto slovo **BOBBY**? Zhasněte a prohlédněte si vnitřek stroje. Na jeho ovládacím panelu se nachází jeden velký červený a pět menších tlačítek. Stisknutím červeného knoflíku si posviťte na krystaly. Jejich barvu můžete měnit pomocí šedých tlačítek. Tyto barvy se musí shodovat s **obrázkem 7**, chcete-li se zmenšit. Zkuste si vedle sebe napsat počáteční písmena anglických názvů barev správného postavení krystalů. Po zmenšení do trpasličí velikosti projděte myší dírou v pravé části místnosti a pokračujte do další díry nalevo od zamřížovaného okna. Na místě s bystami panovníků se podívejte na zeleně svítící plochu napravo. Blíže si prohlédněte zkumavky. Napusťte do nich barevnou tekutinu tak, aby její úroveň odpovídala té, kterou jste si poznamenali při cestě vozítkem. Jako názorný příklad si můžete prohlédnout **obrázek 6**. Vy však nejspíše budete mít úrovně hladin jiné. Po dokončení nalévání otočte kohoutkem. Správně namíchaný lektvar vás zvětší do původní velikosti.

Prohlédněte si busty, zvláště pak jednu napravo. Ta má totiž na hlavě písmeno **H**, v jehož dolní části dolní části se nalézá kuličká. Dotkněte se této kuličky, vezměte si další kartu a vylezte po žebříku. V nové místnosti seberte kartu a všechny vaše karty vsuňte do přehrávače. Mělo by se jich tam nalézat již **11**. Místnost opusťte otvorem, kterým je vidět cosi žlutého. Stroj na balkóně je dopravním prostředkem po království Neverhood. Nastupte si do něj. Blikající červené tlačítko stiskněte a potvrďte ho tlačítkem velkým. *Klaymen* bude přenesen na asteroid poblíž Neverhoodu. Vytáhněte hřeb držící řetěz. Tímto jste spojili dvě části Neverhoodu a s čistým svědomím se můžete vrátit do teleportéru. Teď jako cílovou lokaci zvolte žlutý knoflík s růžovým znakem. Zmocněte se dvou karet a stupačkou si otevřete dveře. Těmi rychle vyjděte ven. Dveře se ovšem po chvíli samy zavřou a díky tomu se vám to možná nepovede na první pokus. Dostaňte se na náměstíčko se dvěma domy.

Otočte se směrem k tunelu a pohlédněte na černou obrazovku nalevo od něj. Na ní se objevují symboly, které byste měli mít poznamenané už z obrazovky u kanónu. Symbol můžete potvrdit červeným tlačítkem pod obrazovkou, čímž se měnící obrazce přesunou o jedno místo doprava. Nahlédněte tedy do svých poznámek a symboly zastavujte podle vámi poznamenaného pořadí. Jediný rozdíl je v tom, že na místě pro obrazec doprovázený zvukem musí být symbol se zvukem odtud. Správné řešení je kvitováno gongem a vy můžete sebrat další kartu. Na klíč vyčnívající zpoza mříže z tohoto místa nedosáhnete. Z náměstíčka se teď vydejte do šedého domku s fialovými dveřmi. Myši požírající sýr se zbavíte šlápnutím na stupadlo. Pak projděte doprava, vezměte si kartu a prohlédněte si žluté místo na pravé stěně. Další puzzle vyžaduje spolupráci s papírem a tužkou. Na papír si nakreslete tabulku o šesti řádkách a osmi sloupcích. Jelikož je téměř nemožné tuto odkrývačku vyřešit pomocí vlastní paměti, tak si vámi odkrytý symbol vždy zaznamenejte na správné místo v tabulce. Nejschůdnějším řešením je v legendě přiřadit obrazcům čísla a celou tabulku vyplnit jen čísly. Až ji na papíře budete mít zaznamenanou celou, tak postupně stlačte vždy všechny kopie určitého symbolu. Řešení tohoto puzzlu nejspíše nebude vypadat jako **obrázek 8**, ale zaplnění tabulky u vás musí být stejné. Po dokončení této odkrývačky se vraťte do místnosti s fukarem a z ní tento-

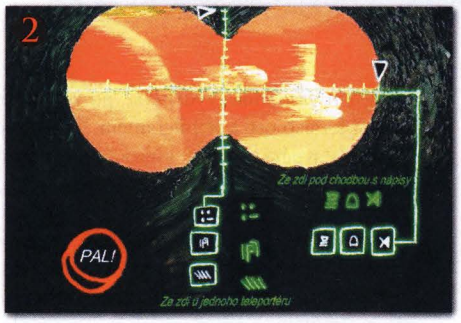
Konec 2.

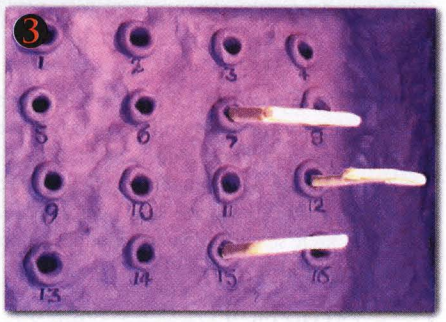
kráte pokračujte doleva. Uprostřed chodby vás zastihne další puzzle. Myš se dírami musí dostat k sýru. Pro navigaci použijte čumák myši, který vždy ukazuje ve směru správné díry. Po puzzlu pokračujte vlevo. Ujměte se dvou karet a začněte posunovat projektor. Ten musíte dostat až pod fukar a vysát ho nahoru. Jděte opět na náměstí a vstupte do baráčku tvaru muchomůrky.

Po animaci vejděte do okrového domku. Za pomoci potvůrky s palicí se propadnete na dno jámy. Překreslete si na zdi zeleně svítící symboly a seberte z podlahy kartu. Nastupte do teleportéru a při výběru zvolte tlačítko vpravo dole. Tunelem projděte na rozcestí, kde se otočte doprava a pokračujte rovně. Dotkněte se červeného tlačítka na zdi a očekávejte další puzzle. Uvidíte tři symboly s čísly na kostkách vedle nich. Z vámi nakreslené tabulky si spočítejte, kolikrát se daný symbol objevil v odkrývačce. Toto číslo nastavte jako hodnotu na kostkách vedle něj. Až tak učiníte u všech tří, potvrďte výsledek tlačítkem se zahnutou šipkou. Změníte tím polohu medvídka na otočném rameni. Nastal čas vrátit se k fialovému rádiu.

Jděte tedy zpět k teleportéru a vyberte levý horní symbol. Z balkónu přejděte do místnosti a zatáhněte za zavěšený kroužek. Opusťte schody a otvorem místnost se zmenšovačem. Fialové rádio naladěte do pravé krajní polohy a vstupte do koryta řeky. Po schodech vylezte na břeh a vstupte do žlutého domku s vyřešenou skládačkou. Podívejte se na ní a šipkou *nahoru-dolů* jí přesuňte do vodorovné polohy. Opusťte dům, přejděte přes most a z náměstí zamiřte do červeného domku. Projděte jím, vstupte do jeskyně po potvoře a nasedněte do červeného vozítka. Spojení Neverhoodu vám zpřístupnilo pokračování dráhy, tak se po ní vydejte. Na konci této dráhy budete moci sebrat klíč. Vraťte se ke kanónu a nasedněte do něj. Nastavte v něm symboly poznamenané za zdí - příklad je uveden na **obrázku 9**. Klikněte na obě černé šipky a z kanónu vypalte. Měli byste robotovi ustřelit půlku hlavy. Pomocí šipek se dostaňte zpět na zem a ve žlutém domku nastavte skládačku do polohy schodů. Po těch sestupte a v baráčku s anténou naladěte na fialovém rádiu stanici, kterou jste slyšeli v místech zobrazených na **obrázku 5**. Otevřeným otvorem se dostanete ke zmenšovači, kterým se znovu ztrpasličte. Projděte postupně oběma myšími dírami a na místě s bystami se zase uveďte do původní velikosti. Vylezte po žebříku nahoru a na balkóně vstupte do teleportéru. Pro zvolení cíle stiskněte pravý dolní znak. Projděte tunelem. V nadcházející animaci se toho odehraje opravdu mnoho a vy se dostanete do *Klaggova* domu.

Při možnosti výběru cesty se vydejte na balkón a seberte jehlici. Vraťte se na rozcestí a vstupte do položničených fialových dveří. Vezměte si kartu a opět jděte na rozcestí. Nyní vejděte do výtahu. Ve vyšším poschodí vás na zemi očekává poslední karta. Všechny karty zasuňte do místního přehrávače. Na konci příběhu vám *Willie* hodí klíč. Seberte ho a podívejte se z okna. Probodněte balónek jehlicí a ihned si dojděte na balkón o patro níž pro spadlý klíč. Vstupte do skoro zničených fialových dveří. Posuňte projektor doprava a zapněte ho. Zaznamenejte si pořadí klíčů a číslo ze zeleného nápisu. Klikněte na masivní modré dveře vpravo. Jak vypadá poslední puzzle můžete vidět na **obrázku 10**. Do které z očíslovaných děr daný klíč patří se můžete dozvědět z vámi poznačené informace. Po otevření dveří se dostanete do místnosti s pěti přivázanými kroužky a další žravou pastí. Posuňte past pod první kroužek zprava. Vyskočte na něj a pak se zase pusťte. Past vás vyplivla do nové lokace. Teď již jen otevřít dveře...





1. Neverhood. **2.** obr.9: Použijte symboly za zdí pro zamíření děla. **3.** obr.10: Klíče.

Ve finále budete mít ještě jednu možnost rozhodnutí. Ta spočívá v předání vládcovské koruny. Buďto si ji může *Klaymen* nasadit sám (**Konec 1.**), nebo ji poctivě navrátí na hlavu *Hoborga* (**Konec 2.**). Být vámi, tak si v tomto případě uložím pozici a prohlédnu konce oba. Ten s *Hoborgem* je však daleko delší a šťastnější.

Doufám, že jste se při hraní této hry alespoň trochu pobavili. **–SuperJohn**

Realms of the Haunting

JAK ZNOVU NABÝT SVOBODY - PRVNÍ ČÁST

- JAN KÁLAL -

CHAPTER I. Ze stolku u vchodu seberte knihu a zásobník (zásobníkem budu vždy myslet zásobník do pistole). Projděte chodbou do osvětlené místnosti a ze stolku u okna vezměte další zásobník. U psacího stroje potom seberte *pistoli* a zprávu, která z něj vyjede. Opusťte místnost dveřmi u psacího stroje a vystupte po schodech do 1. patra. Zde se na konci chodby nalézá malba se svíčkami vedle sebe. Zapalte je, seberte klíč, odemkněte jím dveře, které se nalézají v této chodbě, a vstupte do místnosti.

CHAPTER II. *Upozornění: Pokud budu zmiňovat nějaký předmět a ten může být sebrán, tak si ho vezměte.* Z podlahy posbírejte čtyři zlaté hadí sošky (dvě jsou u okna, jedna u knihovny a další u krbu). U krbu se dále nalézá dopis a štít s dračím motivem. Pod obrazem mezi knihovnami visí tři masky a vedle dveří je sebratelný *meč*. Na stole leží tři dopisy a zásobník. Jedna univerzální rada pro zkoumání místností: *Vypínač se většinou nachází na stěně u dveří.* Pomocí sirek můžete zapálit všechny čtyři svícny. Sebrané hadí sošky položte do prohlubní na podstavci sarkofágu - v jedné z těchto prohlubní by již soška měla být zasazená. Zapněte gramofon a nařiďte hodiny na šest. Nyní již můžete z místnosti odejít tajnými dveřmi v pravé knihovně. Jste v další chodbě - pozor na **démona** (zneškodněte ho z dálky pistolí). Sejděte po schodech dolů až do místa se zábradlím a lávou za ním. Očekávejte dalšího démona. Pokračujte směrem dolů až k bazénku. Z něj postupně vylezou dva démoni. Po jejich smrti se tu rozhlédněte, měl by tu být jeden zásobník. Vydejte se po schodech dolů až k místnosti s pentagramem. Tady se ve výklenku nalézá kovová kulička a na zemi u tohoto místa leží další zásobník. Jinak je tu též démon a v bednách zásobník a střelivo (střelivem zase myslím vždy náboje do brokovnice). Z tohoto místa odejděte východem, ke kterému se dostanete od výklenku napříč přes pentagram. Východ vede k mostu přes lávu. Před vstupem do chodby si zapněte **running mode**. Do cesty potom jen krátce nahlédněte, protože se před i za vámi objeví démon. Vyběhněte tedy rychle zpět do místnosti s pentagramem a odtud všechny démony postupně zničte. Pak se vraťte do chodby a jděte stále kupředu. Dostanete se do další místnosti. Jakmile však vstoupíte, objeví se tři démoni před vámi a jeden za vámi. Vyběhněte tedy chodbou pryč až na místo, ze kterého je budete moci bezpečně ničit. Až se jejich duše budou hezky smažit v pekle, vraťte se do oné místnosti a vezměte si odtud *brokovnici*, všechnu munici a dva zelené elixíry.

Pokud jste přišli o nějakou energii, můžete jeden (případně oba) vypít. Vraťte se do pentagramové místnosti a na dveře použijte kuličku. Račte vstoupit. V místnosti za dveřmi se nachází čtyři zásobníky a střelivo (v prostoru mezi pohovkou a zdí), na skříňce je zelený elixír a dále ještě mapa Mauzolea. Z pentagramové místnosti nyní vyjděte východem u výklenku a chodbou pokračujte stále vpřed. Cestou vás nejspíše budou obtěžovat tři roboti (rezervujte si tři střely z brokovnice na každého). Po vstupu do předsálí velkého sálu lemovaném brněními rytířů, vejděte do otevřených dveří vlevo. Dostanete se do místnosti se sarkofágem rytíře. Neztrácejte čas a otevřte dveře pákou naproti místu vašeho příchodu. Pokračujte chodbou za dveřmi, které jste právě otevřeli. Přišel čas opět zapnout **running mode**. Po chvíli se totiž dostanete do místnosti, kde stále vznikají roboti, takže jejich postupné ničení by byl nesmysl. Vtip je v tom, že musíte co nejrychleji stlačit zlaté symboly rukou. Ty jsou celkem čtyři, přičemž dva se nacházejí na stěně vedle sarkofágu, třetí u místa vznikání robotů a poslední pak v rohu nalevo od prodloužení místnosti. Po této vaší mazané aktivitě se všichni zde přítomní roboti zničí. Vraťte se do místnosti s dveřmi a sarkofágem. Otevřete pákou druhé (velké) dveře a vyjděte jimi. Chodbou pokračujte až na křižovatku typu T. Zde zabočte doleva a vydejte se kolem dokola z jedné strany zamřížované místnosti. Cestou potkáte pět démonů. Až bude okolí čisté, vstupte dveřmi do místnosti, kterou jste předtím obcházeli. V bednách se tu povaluje asi 6 zásobníků a 2x střelivo. Vyjděte ven a obejděte místnost k její zamřížované straně. Zpoza mříže stlačte páku, která se nalézá uvnitř místnosti. Vstupte do dveří, které se stlačením páky otevřely. Ihned se objeví démon a dalšího očekávejte po sebrání klíče. V místnosti je ještě k nalezení 5x střelivo a 2 zásobníky. Až vyjdete zpět na chodbu, začnou se k vám přibližovat dva roboti, kteří něco nepěkného brblají. Pár přesných výstřelů z brokovnice jim však zavře ústa. Je čas vrátit se zpět do vámi zničené líhně robotů (na mapě označená jako *regardex*). Zde klikněte na zelený nápis a zacouvejte na zlatý podstavec. Dostanete se do velké místnosti, která je nejspíše svatyní.

Po otočení čelem vzad se vydejte do dveří na pravé straně. Robota, vyjde proti vám, zabijte. Pokračujte vpravo, po schodech nahoru a skrz světélkující zeleno-modré pole. Místnosti, do které jste se dostali, dominuje velký zelený trůn. Klikněte na něj a po sekvenci se vraťte do místnůstky, kde leží zabitý robot. Vkročte do dveří protějším schodišti,

které vede do svatyně. Projděte dalšími dveřmi a ocitnete se v místnosti s bednami. Za povšimnutí tu stojí zásobníky a střelivo, což se zajisté bude hodit. Nyní zpět do svatyně a přímo ke dveřím s pákou a klíčovou dírkou. Použijte klíč sebraný v jedné z místností s bednami a vejděte. Po sekvenci pokračujte v cestě, až dosáhnete místnosti s bazénem. Před vstupem se však ještě vydejte doleva a následně zahněte doprava. Při příchodu k mostu zbystřete svoji pozornost, jelikož sotva na něj vstoupíte, objeví se společnost. Před vámi dva standardní démoni a za vámi druh nový, tzv. **rohatec**. Pro bezeztrátovou likvidaci je záhodno používat taktiky útěk-střelba. Po zneškodnění příšer přejděte most a zmocněte se dvou červených elixírů (účinnější verze zeleného uzdravovače). Potom se dostaňte do místnosti s bazénem a vystoupejte po libovolných schodech nahoru až k oltáři. Klikněte na něj a po položené otázce odpovězte **take artefact**, čímž získáte symbol *The Shrive* a *hůl světla.*

Až filmeček skončí, utíkejte pryč, abyste dva vzniklé **létavce** mohli zneškodnit z dálky. Přišel čas vrátit se do svatyně a kliknout na hlavní dveře, jenž jsou symbolizovány velkou

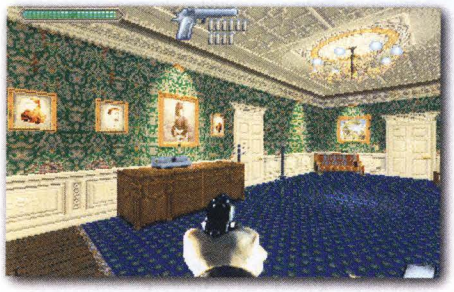
postavou v pavučině. Z výběru zvolte **speak words of power**. Před cestou po schodech nahoru ještě zničte dva démony, kteří mají tu drzost se za vámi zhmotnit. Při rozmluvě s knězem *Florentinem* budete muset zvolit všechny možné odpovědi. Kostlivce zabijte pomocí hole světla a následně si doplňte energii. Po této akci projděte dveřmi a dveře v další místnosti si otevřete pomocí symbolu *The Shrive.* Ocitnete se ve velké hale s vodou a oltářem. Pozorný hledač si tu může přilepšit o dva zásobníky a tři střeliva. Na levé straně se u jednoho z výklenků s rytířem nalézá šestá hadí soška. Setkali byste se rádi s rytířem *Aelfem,* o kterém vám již cosi říkal váš otec? Žádný problém, stačí pouze dojít k oltáři, jenž je k nalezení v této hale. Po rozhovoru seberte z oltáře tři červené elixíry a co nejrychleji se vraťte zpátky do svatyně. Z ní pokračujte dále dveřmi napravo, po schodech nahoru a doleva k mříži. Tu otevřte a přes další dveře projděte do místnosti se sarkofágem rytíře. Pak se vydejte vpřed a cestou doleva. Dostanete se do předsálí svatyně, kde vás čekají dva rohatci. Nyní doprava a po schodech dolů a nahoru. Pokračujte přes místnost s pentagramem, místo s bazénkem až do místnosti se zábradlím a lávou. Zde se za vámi na začátku zavřel vchod. Na stěně vlevo od něj se nalézá místo pro symbol *The Shrive.* Ten vám otevře novou chodbu, která vás zavede až k tajným dveřím do studovny. Ty otevřte a připravte se na příjemné setkání.

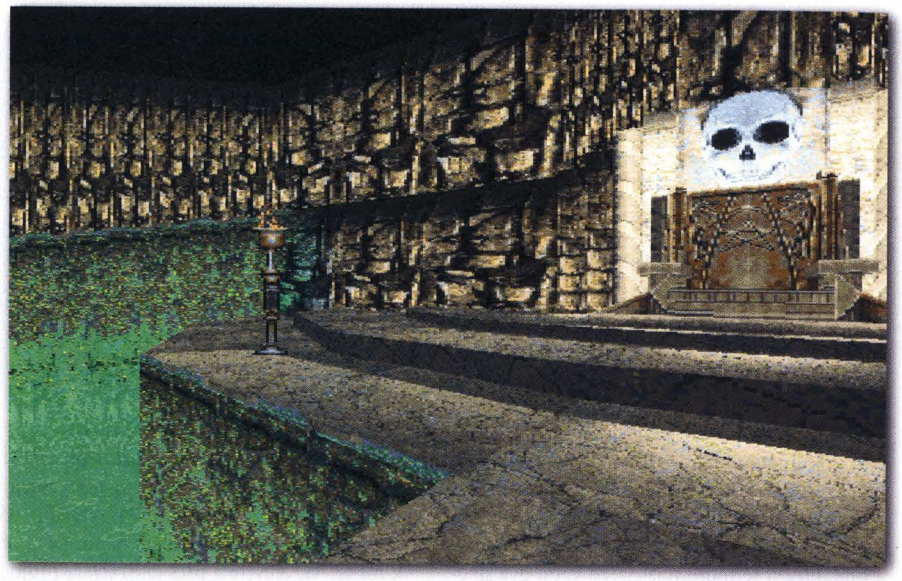
CHAPTER III. Studovnu opusťte regulérními dveřmi a na chodbě zabijte zjevivšího se démona. Sestupte po schodech dolů a pokračujte až ke dveřím na konci chodby. Cestou vás budou obtěžovat dva rohatci. Dveře otevřte a vstupte. Nad krbem se nalézá červený elixír. Posuňte truhlu u dveří s klepadlem a následně tyto dveře otevřete. Postupte až na konec chodby, kde otevřte další dveře a vejděte. Pozor na démona, který povstane vedle vás! Na opačném konci místnosti seberte helmu, kterou také použijte. Nyní se přes ložnici (dveřmi vlevo) a chodbu (tady druhými dveřmi nalevo) dostaňte do místnosti s psacím strojem. Dále pokračujte druhými dveřmi v místnosti až do místa s mapami na stěnách a krbem. Z něj vyndejte krystal a vraťte se do místnosti s psacím strojem. Na začátku tohoto přesunu vás ovšem ještě čeká rohatec a démon. Z této místnosti vyjděte protějšími dveřmi a na chodbě vstupte rovněž do protějších dveří. Použijte krystal na zelenou polokouli. Při rozhovoru odpovídejte prakticky cokoliv, avšak nakonec výzvu k testu přijměte. Pak z jednoho výhledového okna seberte dvě masky, které vám tam *Gnarl* přichystal a opět klikněte na zelenou polokouli.

CHAPTER IV. Opusťte místnost s polokoulí a vstupte do dveří na konci chodby. Z ložnice vyjděte protějšími dveřmi. Na chodbě klikněte na meč se štítem, který se otočí a odemkne tak dveře po vaší levé ruce. Otevřte je a vystupte asi do poloviny schodů, kde se na pravé straně nalézají dveře. Těmi se dostanete do zbrojnice. Ve filmové sekvenci se objeví tajemný muž v klobouku, kterého jste již měli možnost zahlédnout v některých předešlých sekvencích.

Po filmečku jděte na konec místnosti, ale rychle se otočte, jelikož se objeví dva kostlivci. Na podlaze najdete 6x střelivo a na knihovně potom neúplnou mapu Věže. Opusťte zbrojnici a před cestou po schodech nahoru se ještě zastavte u domovních dveří, kde seberte ze země černé eso. Vraťte se na schody vedoucí ke zbrojnici a vystoupejte po nich až na úplný vrchol. Za dveřmi se skrývá zlatý podstavec, na kterém použijte egyptskou masku od *Gnarla.* Ocitnete se ve Věži, kde vás přivítá *Rafael.* Na Věži dojděte alespoň k jednomu *Waystonu,* u kterého si pomocí symbolu Heled doplňte energii. Následně se dostaňte do modře světélkující chodby, kterou projděte. Pak najděte druhý zlatý podstavec. Vstupte na něj, čímž se přenesete do zahrady podivného domu. Z malého bazénku na konci zahrady seberte klíč, pomocí kterého odemkněte zamčené dveře domu. Ocitnete se v menší místnosti, ve které ze stolku seberte *Guide to runs.* Po sebrání tohoto předmětu se venku objeví jeden rohatec. Ani ho nezabíjejte, jen rychle běžte na zlatý podstavec a použijte masku.

CHAPTER V. Ve Věži se vraťte na podstavec, na kterém jste přistáli po přenesení z domu, a použijte ho pro návrat. V domě stiskněte symbol zlaté ruky a pokuste se otevřít dveře se zeleným symbolem. Až odpadne, projděte dveřmi a pokračujte dále chodbou. Následně se vydejte rovně a po schodech dolů do místnosti s červeným pentagramem. Jen rychle nahlédněte do sousední místnosti a vyběhněte rychle zpět na schody, jelikož za vámi půjdou tři odporní a snad nezničitelní **sekerníci**. Na schodech se postavte čelem k červenému terči. Sotva některá z potvor vstoupí na pentagramem označenou podlahu (u terče), střelte do terče. Takto zničte všechny tři odporné sekerníky. Teď vstupte do dveří nalevo od terče. Ocitli jste se v jakémsi chrámu. Až se začnete přibližovat k pentagramu, zhmotní se



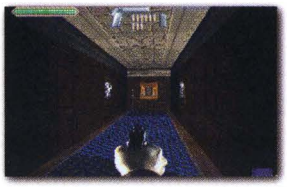


na galerii dva démoni. Po jejich smrti se přemístěte do prostoru mezi pentagramem a zlatým místem s emblémem sošky hada. Na emblém položte zlatou hadí sošku, kterou jste získali v mauzoleu. Až vyjedete na podstavci nahoru, seberte zlatý klíč a dole si pak vezměte sošku zpět. Vraťte se do místnosti, kde povstali tři sekerníci. Klíčem z chrámu odemkněte dveře, vstupte jimi dovnitř a stlačte páku. Po východu z místnůstky běžte urychleně zpět na schody a známým trikem zneškodněte dalšího sekerníka. Jděte zpátky na místo útěku a vstupte do dveří, které byly dříve zatarasené bednami. Sestupte po pár schůdcích dolů a rozsviťte si. Vejděte dveřmi do komory a počkejte, až se zavřou. Nyní posbírejte celý obsah podlahy a vraťte se dveřmi zpět. Pozor na rohatce! Odvážně vstupte do tmy a sejděte po schodech dolů. Dostali jste se do *jeskyní*. Postupujte jedinou možnou cestou stále vpřed, až přijdete do jeskynního sálu. Zde najděte určitý, na pravé straně se nacházející, výklenek. Když se k němu dostatečně přiblížíte, přehraje se filmeček.

Blízko tohoto výklenku se nachází chodba, kterou se vydejte. Zavede vás až ke schodům. Sejděte po nich a pokračujte stále vpřed. Za chvíli se začnete setkávat s létavci, kterých snad vůbec neubývá. Mezi levou a střední cestou na rozcestí seskočte do vody, chvíli postupujte a seberte modrý krystal. Nyní se pod hladinou vydejte vpravo, až najdete schody, po kterých vylezte z vody ven. Vraťte se na rozcestí a jděte levou cestou (nasměrování chápejte, jako kdybyste přišli chodbou). Na menším rozcestí se dejte znovu vlevo. Měli byste se ocitnout naproti pavučině s chodbou po pravé ruce. Vydejte se jí a nikam z ní neodbočujte. Pak přejděte přes vodu (rovně a vlevo) a dostanete se k místu s červeným krystalem a několika (třemi a více) létavci. Krystal seberte a vracejte se cestou, kterou jste přišli. Až se naskytne příležitost zabočit doleva, učiňte tak. Cestou očekávejte napravo odbočku do teleportační místnosti, ve které se též nalézá něco létavců. Teleportujte se. Na novém místě zabijte nepřátelsky nakloněné obyvatele, zmocněte se elixírů a munice a teleportujte se zpět. Vraťte se do hlavní chodby a pokračujte v cestě kupředu. Chodba se za několik okamžiků změní v cestu. Zabočte 2x doleva (jinou možnost stejně nemáte). Pak půjdete podél skály. Nepřehlédněte výklenek se zajímavým obsahem (modrý krystal a 3x střelivo). Pokračujte dále a při možnosti výběru zvolte nejprve cestu pravou, na dalším rozcestí pak levou. Když budete pokračovat, ocitnete se tváří v tvář ďáblíkovi. Chraň vás pánbůh čímkoliv střílet! Přibližte se k němu. Nastane sekvence - odpovězte mu svým jménem. Příhodnými dary pro toto stvoření jsou červený a modré krystaly, které mu dejte do jeho rukou - v *easy* módu mu stačí na ruce jen kliknout.

CHAPTER VI. Nyní jděte vpřed a po schodech nahoru. Dostanete se až ke zdi s emblémem, která se před vámi otevře. Pozor, za ní se nalézá celkem tuhý **koulemrsky zelený**. Ten se však dá zabít i pomocí hole světla a pistole, chce to však rychlé nohy a pohotové ruce. Přejděte přes tři pohyblivé plošinky na druhou stranu sálu. Na každém mezibodu si raději ukládejte pozici, abyste průchod sálem nemuseli začínat vždy od začátku. Na druhém konci sálu se opět otevře další zeď s emblémem. Projděte vzniklým průchodem a chodbou pokračujte až k jejímu ústí do místnosti. V pravém předním rohu povstane **lev**. U stěny se nalézá *Breastplate*. Zmocněte se ho a po sekvenci očekávejte příchod dvou démonů a lva. U svíčky, kde bylo brnění, se můžete obohatit o dva červené elixíry. Místnost opusťte jedinými průchozími schody. Ty vás zavedou až k proraženým dveřím, které otevřete. Z místnosti vyjděte dveřmi, které mají vedle sebe vypínač. Chodbou se dostaňte na křižovatku, ze které se dejte vlevo. Do vstanuvšího **čtyřmečouna** střelte plnou holí světla, a pak ho dorazte brokovnicí. Z bedny na chodbě si vezměte dva zásobníky. Nyní se vydejte do dveří naproti jiným dveřím s vypínačem a poblíž dřevěných dveří, které se otevřít nedají. Na stolku se nachází *Map of Raquia Maze* a na knihovně leží červený elixír. Ze skříňky pak vezměte lupu a nákres meče. Dveřmi vedle skříňky projděte do ložnice. Pod postelí je ukryta *Florentinova hůl*.

Z otevřeného kufru seberte dva elixíry a vraťte se na chodbu se zabitým čtyřmečounem. Dostaňte se do slepé uličky a vstupte do dveří nalevo. Uvnitř místnosti není vypínač, ale téměř ihned se tu objeví lev. Neplýtvejte na něj Florentinku. K Florentinově holi se vztahuje jedna rada - můžete ji volně používat jako zbraň, ale *rezervujte si v ní pět střel* na závěr hry. Z beden na podlaze seberte dva zelené elixíry a vraťte se na chodbu. Pokračujte směrem ke schodům, po kterých se vydejte nahoru. Zde vás budou očekávat čtyři lvi, které však stačí postupně pozabíjet holí světla (pro dobíjení hole vždy radši utečte po schodech dolů). Po jejich zneškodnění vstupte do jediných dveří tohoto prostoru. Za nimi vás navštíví další čtyřmečoun. Až ho pošlete do věčných lovišť, tak si ze stolku vezměte první část Florentinova deníku, pero, nákres a mapu Sluneční soustavy. Prohlédněte si deník, čímž získáte klíč. Můžete se též podívat na mapu Sluneční soustavy. Jděte zpátky do ložnice a klíčem z deníku si odemkněte malou zamčenou skříňku. V ní se nachází sedmá hadí soška. Vraťte se do chodby a přes ní do místnosti s proraženými dveřmi. Jimi se dostanete na místo získání břišního plátu brnění. Zde vstupte do dřevěných dveří, které jsou vcho-



dem do místnosti se spoustou svíček. Klikněte na symbol Florentinovy hole a postavte se na zlatý podstavec.

CHAPTER VII. Ocitli jste se opět ve studovně. Zasaďte zbývající dvě hadí sošky do volných míst na podstavci. Tento čin otevře sarkofág a vy můžete vstoupit do další tajné chodby. Postupujte stále vpřed, přejděte přes most a dostaňte se až do velké místnosti s obrovskými hodinami na zemi. Vystupte po schůdcích nahoru. Na podlaze tohoto vyvýšeného místa se nacházejí dvě páčky - jedna reguluje hodinovou a druhá minutovou ručičku. Nastavte hodiny na šest a stlačte symbol zlaté ruky na zdi. Uchopte pravou rukou štít s dračím motivem a vystoupejte po schodech naproti kontrolnímu místu. Chodbou jděte až na místo, kde přechází barva zdi do červené a kde je nalevo i napravo lokalizovatelná odbočka k fontáně. Obě odbočky jsou ovšem střeženy **dvojhlavcem**. Dvojhlavce lze zabít celkem snadno pomocí hole světla. Na opačném konci místnosti s fontánou leží kalich. Můžete si vzít kalichy z obou místností. Nyní dojděte zarudlou chodbou až do středu místnosti s lávou. Postavte se na obraz anděla. Po videu se vydejte vlevo a zaútočte naplněným kalichem na dveře. Přibližte se k dýce. Bude následovat další setkání s *Aelfem*. Vraťte se na obraz anděla ve středu místnosti a při rozhovoru s *Belialem* odpovězte **what Shrive!**

CHAPTER VIII. S *Aelfovou dýkou* v ruce se začněte vracet do chodby. Zjevšivšího se **terčouna** zlikvidujte dýkou. V chodbě se nachází také koulemrsk zelený, který je snadno zničitelný holí světla. Vhodná taktika je si pod schody nechat nabít hůl, na chvíli vylézt nahoru a střelit. Nastavte si **running mode** a dostaňte se do studovny. Cestou potkáte nejspíše dva terčouny a stejný počet koulemrsků zelených. Koulemrskům však můžete i utéct. Opusťte studovnu a pokračujte směrem ke schodům. Očekávejte dva rohatce. Sejděte po schodech dolů a vstupte do posledních dveří nalevo. V místnosti se skříňkami stlačte dlaždici v rohu u dveří. Vstupte do komůrky za dříve zamčenými dveřmi a obohaťte se mapou domu. Dojděte k domovním dveřím a dýkou zničte terčouna. Pádem zeleného terče se odblokují dveře u vchodu. Vstupte do nich a chodbou se dostaňte k dalším dveřím, kterými projděte. Nalezněte místnost s malbou na podlaze. V ní pošlete do pekla dalšího rohatce. Pak si malbu prostudujte a postupně zapalte všech pět svíček. Po sekvenci nemějte slitování s obludou a zmocněte se malé sošky. Protějšími dveřmi opusťte místnost a přes chodbu vstupte do dveří. Vystoupejte po schodech a dalšími dveřmi do teleportační místnosti. Zde po sekvenci klikněte na teleportér. Vraťte se na chodbu, kde nyní pokračujte doprava. Za posledními dveřmi napravo se nalézá prázdná místnost, jejíž druhé dveře vás zavedou do jídelny. Uspořádejte si tu hody, při kterých si vezměte se stolku všechny elixíry. Dva rohatci je vám však při sebrání toho červeného trochu pokazí. Jedno zákoutí před vámi skrývá také čtyři zásobníky.

Jděte zpět do místnosti s malbou na zemi a vejděte do dveří napravo. Vyjdete-li po schodech nahoru, můžete nalézt malou skříňku, otevřít ji a vybrat její obsah. Pak tuto místnost opusťte druhými dveřmi a vstupte do dveří naproti. Sestupte dolů a ze skříňky si vezměte kostku a střelivo. Vraťte se do chodby a dejte se jí doprava, následně zabočte vpravo, ale ihned zase vlevo. Na konci chodby otevřte dveře a novou chodbou dojděte k jiným dveřím. Po jejich otevření vás čeká opět chodba, ve které nikde nezabočujte a vstupte do dveří na jejím konci. V další chodbě vás na koberci překvapí rohatec. Opusťte dům velkými dveřmi. Na dvoře se v jednom jeho koutě nalézá zelený elixír. Po jeho sebrání vystoupejte po krátkých schodech ke dveřím poblíž železné brány. Až je otevřete, dejte si velký pozor na odpornou potvoru. Při troše uvažování ji však lze hladce zničit holí světla. Ta potvora přitom střežila novou zbraň - *starodávnou pušku.*

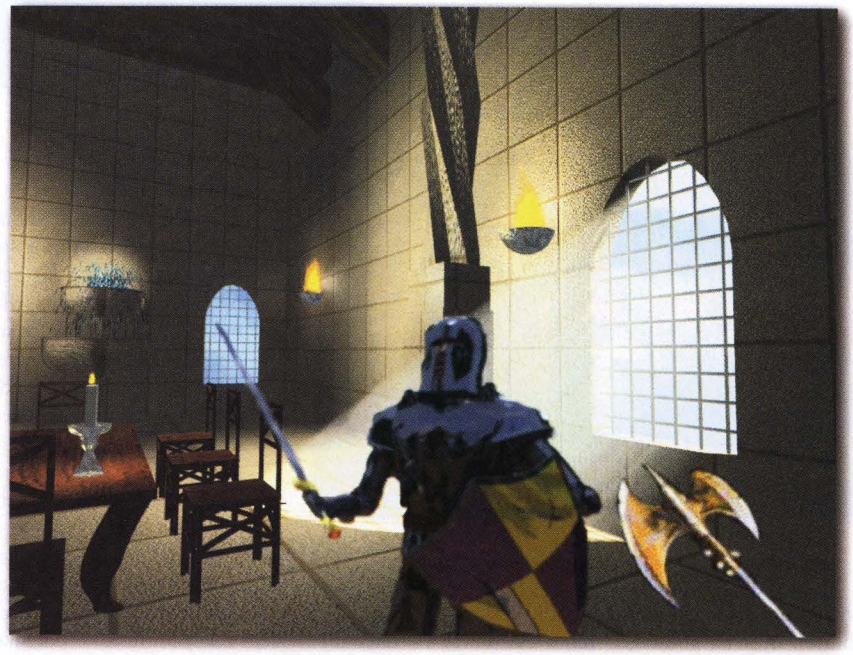
Sotva ji seberete, povstane pět terčounů. Na každého z nich platí plně nabitá Aelfova dýka. Dva z nich se objeví u vás a ostatní očekávejte na dvoře. Nejprve se tedy vypořádejte s těmi v místnosti a teprve potom se postupně věnujte těm na dvoře. Vraťte se do domu velkými dveřmi a chodbou pokračujte doprava až ke dveřím, které vedle sebe mají otvor pro sošku. Zaplňte jej a otevřte si dveře. Až budou dokořán, vezměte si sošku zpět. Otevřenými dveřmi projděte do nové chodby, kde zneškodněte démona. Postupte na konec chodby a zabočte do dveří nalevo. Sejděte po schodech a na rozcestí pokračujte rovně. Následující rozcestí vám vlastně ani možnost volby cesty nenabízejí - ostatní odbočky jsou zatarasené. Až budete mít možnost, tak vystoupejte po schodech nahoru a projděte otevřeným průchodem doleva - nepokračujte rovně. Pak pokračujte po schodech opět doleva. Teď se už jen stačí řídit krysami rozmašírovanými na podlaze, které vás zavedou až do místnosti se sloupy a vodou. Vstupte do zlatých vrat v prodloužení tohoto sálu. Vystoupejte po schodech nahoru.

CHAPTER X. Jak vidíte, přeskočili jsem *CHAPTER IX.* Ta je stejně kratšího rázu a můžete si ji projít kdykoliv. Dostanete se do ní tím, že místo toho, abyste vstoupili do dveří se soškou, se v chodbě vydáte po schodech nahoru, a pak doleva. Tím přejdete k dalším dveřím na sošku, po jejichž otevření začne ona *CHAPTER IX.* Místnost za dveřmi je Florentinova knihovna. V úvodní sekvenci této kapitoly je slyšet snad záznamník, ze kterého se ozývá určitý hlas. Když konečně domluví, objeví se několik nestvůr. V knihovně se nachází jeden elixír, dva ručně psané dokumenty, listina o historii *Cornwallu* a kompletní mapa Věže. Jak sami vidíte, až na mapu Věže a elixír žádné užitečné věci. Ale i bez obou těchto předmětů se dá hladce přežít. Na Věži lze vše nalézt vlastními smysly a elixírů najdete ještě dost. Proto jsem devátou kapitolu přeskočil.
Dokončení příště **–SuperJohn?**

Tubra Ubra II

ORIGINÁLNÍ PRŮVODCE NEKONEČNÝM SVĚTEM

- JAN KÁLAL -



Je to tady! Konečně přichází mnohými tak netrpělivě očekávaný průvodce po světě Tubry Ubry. Nemohu než souhlasit s těmi několika málo lidmi, kteří s touto hrou už měli tu čest - je opravdu totálně skvělá a geniální. Bohužel se k nám do Čech Tubra Ubra II zatím nedováží a blíže je možno se s ní seznámit snad jen prostřednictvím www adresy jejího tvůrce. Tu mi dal laskavě k dispozici **-ml-**, za což jsem mu neskonale vděčný (**http://www.dream-interactive.com** - pokud se ji ovšem nepodařilo nějakému zákeřnému hackerovi či správci sítě mezitím vyřadit z provozu). Předkládaný průvodce je kombinací mých vlastních zjištění s informacemi z velice obsažného manuálu.

Mimochodem, doufám, že jste *Twinsenovu* recenzi v Ex60 nevzali úplně doslova, vždyť šlo o dubnové čili *aprílové* číslo. 99% je přece jen trochu moc - Tubra Ubra II by si zasloužila nanejvýš tak 95-98%. Na podporu svého tvrzení hned uvedu několik důvodů: 1. Řeči o možném rozběhnutí Tubry na čemkoli slabším, než je procesor 486, jsou zcela bezpředmětné (a to i v nižším rozlišení); 2. grafické rozlišení jde jen na úroveň 1024 x 768; 3. Sound Blaster 16 se samozřejmě nemůže vyrovnat SB32 a hra si žádné samply do paměti nenahrává.

Doufám, že nyní již můžete ocenit žert, který zmínil v Dopisech čtenářů čísla 61.

ZÁKLADNÍ ÚDAJE O PLANETĚ TUBRA UBRA*

Vesmírné umístění: obíhá kolem dvojhvězdy Knabar-Knobar (její oběžná dráha je díky tomu velice zajímavá: více o tomto jevu se dozvíte ve hře samotné, kde je zařazeno několik animací na toto téma - jsou k vidění při zvolení položky *ENCYKLOPEDIA* v **main menu**), která se nalézá na okraji mlhoviny Koňská hlava.
Rozloha: zhruba 625 milionů km2
-SOUŠ: 3 kontinenty (Gomálie - 82500 tis. km2; Trada - 69069 tis. km2; Ulamb - 53300 tis. km2)
Obyvatelstvo: lidé - 380 mil.; aplunti - 250 mil.; kryové - 210 mil.; oglizkové - 120 mil.; fehineti - 70 mil; ostatní humanoidi - 100 mil.
Sklon osy: 15o
Vzdálenost od sluncí:
HVĚZDA Prům. rov. T
O Knabar Knobar
B Est 1,1 AU 2,5 AU 21oC
D Srod 0,8 AU 1,7 AU 40oC
O Krix 2,2 AU 1 AU 29oC
B Lepr 2,7 AU 1,3 AU 12oC
Í Ajx 0,9 AU 0,9 AU 50oC

Poz.: Hvězda Knabar je o čtvrtinu větší než Knobar. Vzdálenost mezi nimi je rovna přibližně jedné AU.
AU je astronomická jednotka, jejíž délka je odvozena od vzdálenosti mezi Sluncem a Zemí.

Počet měsíců: 2 - Frest (prům. 2500 km) a Flist (prům. 1100 km)
Průměr planety: 15000 km

Nyní již snad máte alespoň hrubou představu o tom, kde se Tubra Ubra nachází a jaké tam jsou životní podmínky (podotýkám, že složení atmosféry je velice podobné zemskému), tak si již konečně můžeme povědět, jak se tam dá žít a přežívat.

** Pro přehled jsem použil všechny jednotky pozemské, abyste se nemuseli zabývat převodem daxilonů na kilometry apod.*

VAŠE POSTAVA

Svůj charakter si na začátku vytvoříte takto:

1. Zvolíte si rodný kontinent (severní Gomálii, jižní Tradu, rovníkový Ulamb - uvedeno pouze hrubé umístění, přesněji je to vidět ve hře na mapě světa Tubry Ubry).
2. Vyberete si rasu (člověk, aplunt, kryo, oglizka, fehinet)
3. Určíte své pohlaví (mužské, ženské, hybrid)

K tomuto výběru se pak váží vaše vrozené schopnosti a počáteční hodnoty atributů.

Člověk

Nejrozšířenější humanoidní plemeno TU (zkratka Tubry Ubry). **Základní úroveň atributů:**

Speciálními schopnostmi lidí jsou: **smlouvání** (při obchodování získávají většinou více za méně...); **přesvědčování** (dokáží ostatní přesvědčit o své pravdě a získat je na svoji stranu) a **orientace+hledání** (toto pomáhá jak v divočině, tak i v podzemích TU - člověk prostě tak trochu tuší kam by měl jít, aby se dostal tam, kam potřebuje - ve hře se to projevuje občasným náhlým otočením se do správného směru). Ženské obecně (od každého druhu) mají 5% bonus k vaření (COOKING).

Aplunt

Aplunti jsou silnější a odolnější než lidé. Bývají zpravidla také hmotnější a vyšší (tak trochu hromotluci). Jsou sice docela vytrvalí, ale jejich rychlost je podobná té lidské (i když o něco menší). Obratnost a charisma je u nich ale spíš na levačku. Štěstí a inteligence jsou na úrovni lehce podprůměrné. Gomalští alpunti mají INT drobně vyšší, jde to však na úkor síly. Tradští jsou poněkud rychlejší a obratnější, zato ale méně vytrvalí. Aplunti z Ulambu mají větší štěstí i charisma, ale nižší odolnost.

Apluntské speciální schopnosti jsou: **zvýšená odolnost proti nepříznivému počasí**; **dívání se každým okem jinam** (klávesami F11 a F12 zapínáte buď oko levé či pravé - s každým můžete pracovat samostatně - F10 aktivuje oko zadní, aplunti mají totiž oči tři - můžete si samozřejmě nechat také rozpůlit či roztřetit obrazovku - stačí stisknout SHIFT a spolu s ním buď dvě nebo tři funkční klávesy - pokud se SHIFTem zmáčknete jen F12, objeví se na obrazovce hlavního výhledu vpravo nahoře jen menší okénko zadního výhledu);

vyvarování se nebezpečných míst (při přiblížení k většímu nebezpečí začne obrazovka červeně problikávat).

Kryo

+ ŠTĚSTÍ, CHARISMA, RYCHLOST
- SÍLA, VYTRVALOST
Gomálie: + trochu VYTRVALOST; - ODOLNOST
Trada: + SÍLA; - RYCHLOST
Ulamb: + trochu INTELIGENCE a SÍLY; - ŠTĚSTÍ

Speciální schopnosti: **zmizení** (kryo blesk urychle vyhledá nějakou skrýš, jen aby se ztratil svým nepřátelům - ve hře klávesa F10: pozor, nepovede se to vždy a šance se zvyšuje s přibývajícími úrovněmi); **zakrývání stop** (po stisku F11 kryo zakryje své stopy a místo, kudy prošel, ještě třeba trochu zasmradí pachem velkého Osalbiho - jedna z nejhroznějších potvor TU -, aby za ním nikdo nešel); **autosugesce** (při stlačení F12 se objeví nabídka s několika možnostmi - VYSOKÝ SKOK; DALEKÝ SKOK; SESKOK; VYŠPLHÁNÍ; TICHÝ POHYB; ZMIZENÍ.. - , ze kterých si můžete vybrat. Kryo si potom sám sobě pokusí vsugerovat, že onu věc, která je normálně nad jeho síly, bez problému zvládne. Existuje opravdu s úrovněmi se zvyšující šance, že se mu to povede. Velice užitečné).

Jinak, kryové jsou většinou velcí jen do jednoho a půl metru a celkem štíhlí. To se jim však náramně hodí.

Oglizka

+ SÍLA, VYTRVALOST, OBRATNOST
- ODOLNOST, hodně INTELIGENCE
Gomálie: + INTELIGENCE; - OBRATNOST
Trada: + ODOLNOST; - CHARISMA
Ulamb: + ŠTĚSTÍ, RYCHLOST; - SÍLA, CHARISMA

Speciální schopnosti: **ryk** (oglizka se snaží zastrašit nepřátele svým hromovým řevem - F10 -, který zpočátku působí jen na drobnou havěť, ale se zvyšující se úrovní může být úspěšný třeba i na vlka); **zuřivost** (bezvýchodná situace či větší zranění dokáže oglizku vyburcovat k většímu vzepětí a silnějším úderům v boji); **detekce podzemí** (po pořízení náčiní - rýče a lopaty - jsou postavy schopny se prokopat do podzemí na jiném místě, než je vchod, aby si ukrátily cestu k cíli. Oglizka je schopen pod sebou zjistit vedoucí chodbu a nemusí si tedy pořizovat drahý „detektor").

Oglizkové jsou poněkud menší než aplunti, ale jsou bojovnější. Trochu se podobají orkům známým z pozemských RPG.

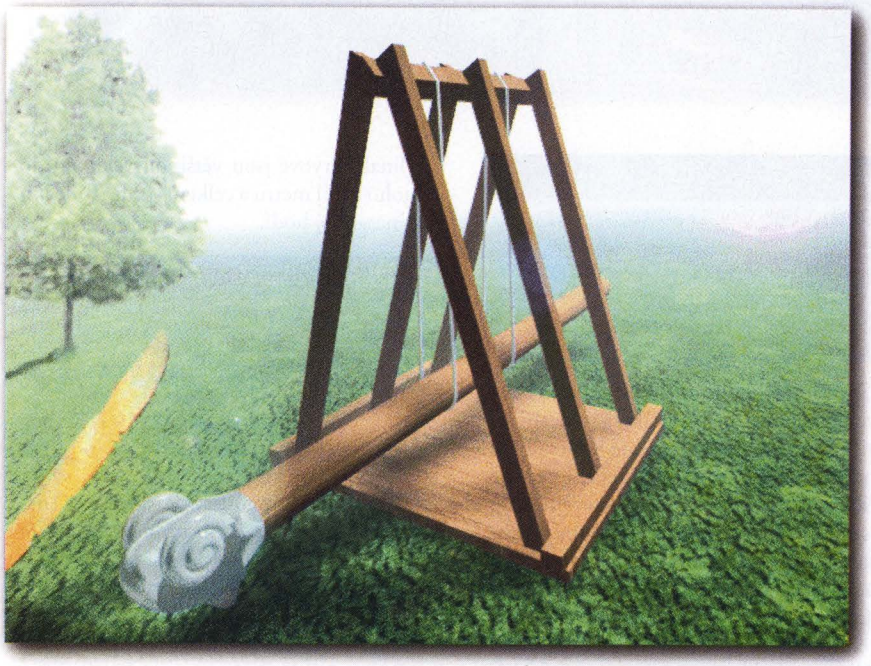
Fehinet

+ INTELIGENCE, CHARISMA, ODOLNOST (jen vůči jedům a magii, ne klimatu)
- SÍLA, VYTRVALOST, RYCHLOST
Gomálie: + SÍLA; - OBRATNOST
Trada: + ŠTĚSTÍ; - CHARISMA
Ulamb: + VYTRVALOST; - trochu ODOLNOST

Člověk

	Muž	Žena	Hybrid	Gomálie	Trada	Ulamb
SÍLA (STR)	40-60	35-50	40-55	+5	+2	-2
OBRATNOST (DEX)	35-55	40-60	37-57	-2	+3	+3
ODOLNOST (RES)	30-50	27-45	30-45	+1	-3	+3
INTELEKT (INT)	45-65	45-65	42-60	+3	-2	+2
ŠTĚSTÍ (LUC)	45-55	50-60	52-62	-1	+0	+1
CHARISMA (CHAR)	30-50	40-60	40-55	-5	+2	-2
RYCHLOST (SPD)	40-55	30-50	35-50	+5	+3	-1
VYTRVALOST (END)	40-50	32-48	35-48	+0	+1	+2

Speciální schopnosti: **vidění skrze zdi** (na 1. úrovni je to 10 cm, s každou další 5 cm přibývá - fehinet *čaroděj* na 20. úrovni vidí až skrze metr deset širokou zeď); **létání** (aktivuje se F12: nejdříve stojí tento způsob pohybu fehineta dvojnásobek energie, s každou úrovní se spotřeba energie o 5% snižuje - na dvacáté úrovni tedy létání fehineta prakticky vůbec nevyčerpává); **detekce nepřátel** (fehinet



má představu o tom, kde a jak daleko se od něj nalézají potvory, později pak může určit i jejich druh. Ve hře se při vyskytnutí stvůry v dosahu fehinetova detekčního smyslu objeví jakýsi radar, na kterém je potvora vidět. Po kliknutí na tento radar se objeví i její název - v případě, že se s ní fehinet alespoň desetkrát setkal).

To byla základní charakteristika vašich případných vyvolených. Teď si povíme něco málo o povoláních, levelování a dovednostech.

Nuže, výběr povolání je asi následující. Stejně jako v sáze The Elder Scrolls jsou zde tři základní: *Mage* (mág), *Warrior* (válečník) a *Thief* (zloděj). Pak jsou tu povolání zkombinovaná z těchto základních (celkem patnáct). Nebudu zde každé podrobně popisovat ani vyjmenovávat, protože to už bylo učiněno v manuálu. Osobně však doporučuji si vytvořit charakter vlastní. Tvorba postavy je zpracována snad ještě lépe než v Daggerfallu. Možnosti výběru jsou nepřeberné. Pozadí své postavy si vytvoříte odpověďmi na 25 rozličných otázek. Zajímavé jsou třeba takové jako: „Kterou kost jste měl zlomenou", „Jakou jste v mládí prodělal nemoc" či „Jak se chováte ke svému mazlíčkovi".

TU se vrací zpět k počítání zkušenosti, které je však vyřešeno geniálně. Při tvorbě povolání vaší postavě přidělíte pět **characteristic** dovedností, sedm **helpful** dovedností, a ty zbylé se pak stávají **other** dovednostmi. Jako **characteristic** je dobré mít *Long Blade*; *Destruction*; *Restoration*; *Protection*; *Clim&Swim*, užitečné **helpful** dovednosti jsou *Hunting*; *Cooking*; *Heavy Weapons*; *Repairing*; *Lockpicking*; *Stealth*; *Mysticism*.

Za úspěšné praktikování některé z dovedností dostanete určitou zkušenost. Za první dvě **char.** to je (100x úroveň):2, další **char.** pak (70x úroveň):2 a za **helpful** (50x úroveň):2. **Other** dovednosti jsou odstupňovány podle druhu a rovnice u nich může být od 15-35x úroveň :2. Zkušenost takto získaná se násobí ještě obtížností praktikování a onen druhý činitel může být 0,5-2. Zkušenost se též získává splněním úkolu pro nějakou osobu, čísla se samozřejmě liší podle úrovně zadavatele a obtížnosti úkolu. Pomocí zkušenosti počítač vypočítává level vaší postavy. Tabulka se nalézá v manuálu na straně 58.

Cvičit dovednosti a získávat tímto zkušenost jde jak přímým praktikováním, tak i tréninkem ve společenstvech.

Procentuální úspěšnost dovednosti se zvyšuje o procento po jejích třech až patnácti úspěšných užitích (pro představu: 3-10% - 3 užití ~ 41-49% - 7 užití ~ 75-82% - 12 užití ~ 95-100% - 15 užití).

Vše o společenstvech (od způsobu, jak do nich vstoupit, přes jimi poskytované úkoly, až po to, jak v nich zvyšovat svoji reputaci), je popsáno v manuálu na stranách 160-197.

Po guildách je v manuálu umístěn téměř kompletní bestiář, takže si zde o nestvůrách ani povídat nemusíme.

Manuál TUBRY UBRY 2 je daleko propracovanější, než manuál k Daggerfallu. Zájemce zde nalezne daleko více životně důležitých informací, a proto se už jen heslovitě zmíním o několika málo věcech, které v něm jsou vyvedeny poněkud nepřesně.

PŘÁTELÉ

V TU2 si v **Tubrařských ZVERIMEXECH** můžete nakoupit roztodivnou havěť. Máte-li ve městě pouze menší byt, tak vám doporučuji *standardního hlídacího psa* - na cestách vás varuje před nebezpečím a ve městě ochrání váš byt. Pokud však máte něco většího, nebo jste stále na cestách, tak nemohu nedoporučit *velkého ubraského pittbulla.* Tento pes má skvělý čich, vynikající sluch, ale hlavně je nedocenitelným pomocníkem v boji. Dobří pomocníci jsou také *kočka* či *sova.* Tihle se však dají koupit jen u báby čarodějky ve společenstvu mágů. Umějí však KOUZLIT, což přijde velmi vhod, nejste-li na tom s *magenergií* zrovna nejlépe.

Zvířata si však můžete sami ochočit! Stačí si sehnat třeba jen laso, oko, ptačí klec, obojek apod. Lasem se pak můžete pokusit chytit divokého koně nebo jednorožce, můžete nalíčit oko na nějakou zvěř, či na dobrá slova a leklou rybu nalákat čarodějnickou kočku. To však není vše. Osedlat si v Tubře Ubře mů-

žete jak koně či poníka, tak i pegase, draka nebo jinou létavičnou potvoru. Samozřejmě, když přijde hlad a vy již nemáte šanci nic ulovit ani dostat se dostatečně rychle do města, můžete svého přítele zabít, opéct na ohni a snísť (blíže manuál na straně 220-221).

JÍDLO & PITÍ

O tom jsem se zatím ještě nezmínil: v TU2 se musíte sami starat o jídlo a tekutiny. Zásoby si můžete doplnit ve městech a vesnicích v obchodech s potravinami. Ty se liší podle cen prodávaného zboží, jeho schopností vydržet (ZBOŽÍ) a rozmanitostí sortimentu obchodu. Někdy se vám může stát, že zakoupené zboží je zkažené, ale to zjistíte většinou až po požití, což není zrovna nejdříve. Co taky chcete - STŘEDOVĚK.

VCHODY DO PODZEMÍ

Tubra Ubra nabízí velikou volnost ve věci cestování. Můžete chodit kamkoli vás napadne. Občas narazíte na vchody do podzemí, které však nejsou tak jednotvárné jako v Daggerfallu. Jednou je to vykotlaný dub, jindy průrva ve skále, může se však otevřít třeba až po změně polohy smrkové větve, či odsunutím nějakého kamene. K dungeonům se bezpochyby váže hustá síť podzemních chodeb. Do nich se ale v TU2 můžete dostat i bez projití vchodem, jelikož ve speciálních obchodech ve městě (nazývají se DETEKTOR&Co.) jsou k mání věci zvané *detektory chodeb*. Ty se liší svojí účinností a jsou cenově rozlišeny. Slouží samozřejmě k detekci chodeb a případně jejich obsahu. Po úspěšném určení chodby pak už jen stačí použít rýč, krumpáč a lopatu a vlastní cesta do dungeonu je vykopána. Oglizkové mají schopnost **detekce** vrozenou.

CESTOVÁNÍ A DALŠÍ ROZMANITÉ ČINNOSTI

K transportu lze využívat koupených, uloupených či ochočených zvířat (*kůň, pony, osel, pegas, kradil* - tamější přerostlé a rychlé prase atd.). Ta, která využívají k pohybu pouze zem, jdou rozšířit o povoz (výběr z pěti různých druhů) či o přídavné vaky, které se přehazují přes hřbet. Vlastníte-li více kusů tažného zvířectva, je možno zakoupit si kočár nebo jiné věci. *Pegas* a ostatní létající prostředky mohou být vybaveny samozřejmě maximálně hřbetními vaky. K cestování po moři jsou nejvhodnější lodě (na vyhlídkové kabině zdejší *velryby obrovské* je přece jen poněkud vlhko). Těch je zde na výběr také mnoho, ale až na výjimky jsou k dostání jen v přístavech.

V přístavních krčmách si je dobré nakoupit posádku (radím vám však nebrat každého ihned, ať nejdříve ukáže co umí a jak je věrný pánovi, protože jinak by vám mohl být také případný souboj s mořským netvorem **Šár-Tul**em velice brzo osudný). K identifikaci

věrnosti není na škodu také používat svého zvířecího přítele-mazlíčka, kterému se buď námořník líbí nebo ne.

Bitvám na moři se pro začátek vyhýbejte, zvláště je-li vaše loď ještě slabá, špatně vyzbrojená a posádka nedostatečně vycvičená. Rozhodně se nepokoušejte bojovat dříve, než bude mít vaše loď na každé straně minimálně šest děl a její stupeň odolnosti nebude mít hodnotu vyšší než 8.

Jinak, při kempování nechávejte zásadně některého z vašich zvířecích přátel hlídat, mějte rozdělaný oheň a spěte alespoň na cestě. A ještě něco, ve městech se vyhýbejte lacinějším *veřejným domům* a vstupujte jen do těch, jejichž pověst znáte - mohli byste totiž chytit nějakou zlou chorobu, která by mohla mít i trvalé následky.

Tak a to je vše. Nestačilo-li vám to, zkuste si pročíst detailně celý manuál a případně objednat *TUBRA UBRA II Hint Book*. Nechci vás ovlivňovat svými názory, ale **TUBRA UBRA II** je absolutně nejlepší dungeon pod Sluncem!

Poznámka: Veškeré názvy, ať už ročních období, sluncí, měsíců apod. byly převedeny do naší klasické abecedy. U zvířat bylo užito připodobnění k těm, na která jsme zvyklí. Názvy nestvůr byly přeloženy do češtiny podle klasického *česko-tubraubraského* a *tubraubrasko-českého* slovníku (je k dostání též na adrese výrobce TU2). Nachází se v něm i tabulka pro převod znaků, užitá při přeměně názvů. Slovník samotný vlastně není pouze jenom *český*, ale spíše **evropský**, takže si tu ony názvy můžete najít i v *ruštině, němčině, polštině, španělštině, italštině* a některých dalších evropských jazycích. To slovník sice zobecňuje, ale při hraní to ani nezaregistrujete, protože komunikace mezi hráčem a počítačem probíhá v klasické angličtině a **tubraubrasky** jsou uvedeny právě jen místní názvy (obchodů, zvířecích druhů, jídel, nápojů..) a jména (lidí, měst, jedinečných nestvůr..).

Poznámka k **RECENZI**: *Twinsen* se Tubrou Ubrou II nechal tak unést, že stejnojmennou planetu, na které se hra odehrává, několikrát nazval jako *zeměkouli*, což je tak trochu mýlka, jelikož to může být leda tak **tubroubrokoule**, zkracovaná většinou na **tubrubrkul**. Rovněž jím uváděný příběh se vztahuje k této planetě a ne k Zemi (jak byste si snad podle 21. století mohli myslet). Na tubr-ubrkulu je totiž časový systém velice podobný pozemskému - a to i v otázce označování století, která tu jsou počítána od doby, kdy zemřel poslední *velký vládce planety* **Huaftius III.** Také mi není jasné, proč byly k ilustraci použity obrázky, na kterých je jen jedno slunce, když momentky se dvěma slunci jsou daleko přitažlivější.—**SuperJohn**

V každém případě však: **TUBŘE UBŘE II** zdar a mějte se *fajn*!

Pozn. red. Chvíli jsme uvažovali, kam tento návod zařadit, neboť jak známo, hra Tubra Ubra II neexistuje.

Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 24 25 55 05, 24 25 55 08
Fax.: 24 25 73 57
AllStar Moravia
Svornosti 2, Havířov
Tel.: 069-68 10 900
Fax.: 069-68 10 564

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic II 166 osazeno K6-166MMX 21.990,-
AllStar Classic II 200 osazeno K6-200MMX 24.610,-
AllStar Classic II 233 osazeno K6-233MMX 28.840,-
AllStar Classic 160 osazeno K5-166 19.690,-
Záruka na uvedené sestavy je 1 rok.

Sestava obsahuje:
MotherBoard 256kB cache
CPU třídy pentium, 16 MB EDO RAM
1.2 GB HDD Fast ATA, 3.5" FDD
14" Color SVGA Monitor NI
VGA S3 Trio 64 1MB PCI
Provedení MiniTower
klávesnice Win 95
Myš

Příplatky k sestavám
32MB EDO RAM +1.968,-
HD 2.1 GB Fast ATA +1.290,-
CD-ROM 12 Speed +2.300,-
CD-ROM 24 Speed +3.250,-
Zvuková karta 16 bit., 3D, 20 hlasů +730,-
Windows 95 OSR2, nová verze +3.333,-
15" SVGA Color Monitor 1024 NI, MPRII +3.450,-

FAXMODEMOVÉ KARTY

Supra Express 33.6 Voice interní 3.250,-
Supra Express 33.6 ASVD Voice externí 5.440,-
duplexní Speakerphone, současný přenos hlasu a dat, mikrofon, kabely, redukce
SupraSonic 33.6V+ CZ externí 9.290,-
Homologace, český firmware, náhlavná souprava, záznamník, kabely, redukce
Motorola LifeStyle externí 5.940,-

ŠOKUJÍCÍ CENY

SIMM 16 MB EDO 1.950,-
CD-ROM LiteOn 24 Speed 3.250,-
Monster 3D originál Diamond 6.100,-
VGA ATI Pro Turbo PC2TV 8MB SGRAM 7.990,-
Quantum Fireball ST 4.3GB Ultra DMA 9.999,-
IO Mega ZIP Interní IDE 4.100,-

PŘESTAVBY

Přestavíme Vaše PC na K6-200MHz MMX **11.890,-**
nebo na Intel Pentium II 233MHz MMX **30.990,-**
V ceně je započten procesor, motherboard, cooler a práce technika

POŘIĎTE SI POČÍTAČ NA SPLÁTKY

Tak třeba za výše uvedenou sestavu AllStar Classic II 200 zaplatíte jen 12.010,-Kč a měsíčně pak budete splácet rovných 934,-Kč po dobu 2 let. V ceně je započteno DPH 22%.

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 166MMX osazeno Intel Pentium 166 **39.522,-**
AllStar Profi 200MMX osazeno Intel Pentium 200 **44.522,-**
AllStar Profi 233MMX osazeno Intel Pentium 233 **49.675,-**

Sestava obsahuje:
MotherBoard PCI, Intel TX, 512kB Burst Cache, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX(10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty-řízené základní deskou

- **16 MB EDO RAM**
- **HD Quantum FireBall 2.1 GB, 3.5" FDD mechanika**
- **15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR**
- **Grafická karta VGA Diamond Stealth 3D 2200, 2MB EDO**
- **CD-ROM 20xSpeed**
- **klávesnice Ergonomic Win 95**
- **myš**
- **provedení MiniTower**

Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH

AIRFIN Praha, a.s.
Beranových 130, Praha 9
tel.: 02/6835103, fax: 02/881041
tel.: 0603/486392

NABÍZÍ

leasing a prodej

výpočetní a kancelářské techniky. Dolní hranice leasingu **20.000,- Kč bez DPH.** První splátka 30% pořizovací ceny, pojištění předmětu lesingu obsaženo ve splátkách. Uzavření smlouvy a dodání již dva dny po prověření zákazníka.

ARXON®

INTEGRÁTOR®
Vše pro automobil v podnikání

Kniha jízd od 1300,-
Cestovní náhrady od 1100,-
CCS karty od 300,-
Vzdálenosti ČR 500,-
Vzdálenosti PRAHY 500,-

Určeno pro Windows 95 a NT

ARXON s.r.o., Slezská 98, Praha 3, 130 00
Tel./Fax: (02) 25 13 58, 25 14 74, 2425 7524
E-mail:arxon@arxon.cz, **www.arxon.cz**

!!! Na tento inzerát 5% sleva !!!

Připravujeme další ekonomické moduly.

Adresář
obchodů a služeb

AG POS s.r.o.
Prodej-servis-přestavby PC
Lucemburská 17, Praha 3
tel. 02/6275652

AIRFIN PRAHA a.s.
leasing počítačů PC
Beranových 130, 199 04 Praha 9
tel. 02/6835103

ALFA BAZAR
Vinohradská 17, Petrohradská 26, Praha 10
Tel. 02/24234918, 02/71746401

AMIGA OFFICE, CYBERNET
Internet-klub, počítače Amiga, PC, Mac
Dolní Valy 1131, 688 01 Uherský Brod
tel. 0633/632718

ARET Praha s.r.o.
Verdunská 3, 160 00 Praha 6
tel. 02/3124630

ARXON spol. s r. o.
vývoj a prodej software
Slezská 98, 130 00 Praha 3
tel. 02/251474

ASEEA s.r.o.
Vykáňská 2, 100 00 Praha
tel. 02/775555

DISK, CD-ROM SOFTWARE spol. s r.o.
Mečnikovova 14, 703 00 Ostrava 3
tel. 069/351200

EBON, spol. s r.o.
Podnikatelská 539, 190 11 Praha 9
tel. 02/67193489

HAMPL SOFTWARE A HARDWARE
servis na místě
Krymská 18, 101 00 Praha 10
tel. 02/745345

K a K Consulting PC
tel. 02/7941778

NPG spol. s r.o.
CD ROM Shop
Blahníkova 5, 130 00 Praha 3
tel. 02/6278607

UNIELEKTRONIK s.r.o.
oprava monitorů
Na Vysoké II č. 8, Praha 5
tel. 02/90033722

VÁCLAV HAMZA, servis a obchod
prodej servis revon. tonery kazety hw+sw
Klírova 1922/3, 148 00 Praha 4
tel. 02/71911160, 02/7933543

Váš PC poradce

Prodej počítačů, monitorů, CD-ROM, modemů, skenerů, atd. až na Váš stůl.
Ceny včetně poradenství.
Podpora značkových produktů firem **HP, IOMEGA, SONY, UMAX atd.**
Dovoz a instalace u zákazníka.

Tel.: 0603 414 566
Fax: 02/61710789

AMIGA
Back for the future!

AMIGA CD32 + 109 her	4990
AMIGA 1200 Classic	9990
AMIGA 1200 Magic	11990
AMIGA 1200T Infinitiv	14490

Toto je jen ukázka z naší nabídky, uvedené ceny jsou včetně DPH 22%!

Služby

- provádíme **kompletní servis** A500 - A4000, CD32 a CDTV
- **zálohování dat** na CD ROM z HDD Amiga i PC typů IDE i SCSI a MO 128, 230 a 640MB od 500Kč
- **zálohování CD ROM** (kopie CD ROM) již od 500Kč
- **instalace** HDD a CD ROM
- **prodej na splátky** na zboží od 4000,- Kč včetně DPH
- **zásilková služba pro Slovensko** - zboží je zasíláno na dobírku z území SR

Informace

- otevírací doba prodejny (u městského úřadu) **Po - Pá 8^{30}-17^{00}, So 9^{00}-12^{00}**
- kompletní **aktuální ceník** najdete na naší www stránce, **výhodné ceny**
- široký sortiment **CD ROM** disků **za super ceny**
- široký **sortiment her na CD32**, katalog zasíláme zdarma
- **kompletní ceník** hardware a software **zasíláme zdarma** na vyžádání
- objednat zboží lze telefonicky, písemně, faxem, e-mailem a prostřednictvím www stránky
- objednané **zboží zasíláme i na dobírku** prostřednictvím naší expedice

email: javosoft@poda.cz www: http://www.poda.cz/~javosoft

javosoft® COMPUTER

Svornosti 2
736 01 Havířov 1
Tel: 069/68 10 418
Fax: 069/68 10 564

Presto·CS COMPUTER

Herní konzole:
Sony Playstation
Sega Saturn
Doplňky Playstation např. ovladače od 780,- Kč atd.)
Hry na PSX, Segu
Rovněž výkup a prodej použitých her!
Fantastické ceny!
Poslední novinky!
A to všechno i **na splátky** (lze i samotné hry)
PC sestavy, komponenty, doplňky
např. CD-R Media 650 MB (BASF, SONY, TDK) od 95,- s DPH atd.
Lze také na splátky.

Truhlářská 18, 110 0 Praha 1
Tel. 0603 431 609
Otevřeno: PO-PÁ 10.00-17.00

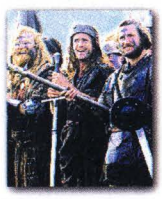
Brave Heart

WILLIAM WALLACE A HISTORIE ANGIE A SKOTSKA 1239 - 1377

22. července 1298, den, kdy pro mnohé ze statečných anglických, skotských, irských a welšských mužů, již ranní slunce nevyšlo. Mlha se válí v šedivých chuchvalcích po falkirských pláních a propouští jen zlomek denního světla.

Jako mlžné přízraky se v ubohých hadrech po bitevním poli pohybují okrádači mrtvol, kteří dobíjejí ty, kteří měli dost štěstí aby přežili, ale ne dost, aby zůstali nezraněni. Závan smrti proniká vzduchem, a zápach čerstvé krve přivádí mrchožrouty k naprosté nepříčetnosti. Dnes už smrt odpočívá a brousí ztupenou kosu, ale její přátelé nemoc, hlad a bída se teprve na svou práci chystají.

V boji za svobodu dnes Skotsko prohrálo. Bůh tomu tak chtěl a tento den získal mnoho skvělých válečníků pro poslední bitvu s padlým andělem. Zde, na falkirkských pláních, se střetla dvě křesťanská vojska a národy Britských ostrovů vyzkoušely své zbraně, v krvavé řeži, která měla zlomit ducha Skotů a navždy připojit tuto zemi k Anglii.



Nestalo se tak díky jedinému muži, muži jehož jméno je do dnešních časů pro Skoty synonymem pro svobodu, odvahu, a vlasteneckého ducha. To jméno zní William Wallace, a tato encyklopedie nastiňuje jeho život trochu jinak a pravděpodobně reálněji než vynikající film BraveHeart (Statečné srdce), ze kterého je zde použito mnoho filmových sekvencí, hudby a obrázků.

Encyklopedie BraveHeart však nevypráví pouze o Williamu Wallacem, najdete tu informace o všech stránkách společenského dění, doby od narození Edwarda I roku 1239, po rok 1377 kdy se Richard II stal králem Anglie.

Po dlouhém úvodu se objeví hlavní menu obsahující pět položek. Tvoří ho *archív, společnost, hry, válčení* a *film*. *Archív* samotný se dále dělí do tří větví. První větev obsahuje všechny významné osoby té doby, které byt i jen nepatrně ovlivnily osud Britských ostrovů. Druhá se nazývá rukopisy a zde najdete velké množství spisů včetně ilustrací. Třetí větev, toť seznam důležitých dat.

Položka *společnost* se dělí podobně jako předchozí část na tři oddíly. Oddíl životní styl, kde najdeme odkazy na medicínu, oblečení, obydlí chudáků i šlechtické hrady.

Oddíl společnost obsahuje vzdělání, ekonomiku, zákon, zemědělství, feudalismus atd. Oddíl jménem kultura se dělící na hudbu, architekturu, umění a víru. Sekce *válka* umožňuje nahlédnout do všech tajů tehdejšího válečného umění. Zde najdete nejen popisy a grafické znázornění bitev, ale i dokumentaci zbraní, výzbroje, a rozbor jednotlivých složek armády.

Položka *film* vás seznámí s monumentálním filmem Mela Gibsona, BraveHeart.

Vše, co jste kdy o tomto filmu chtěli vědět, najdete tu sedmnáct filmových scén, třináct rozhovorů s hlavními představiteli a čtyři filmečky o natáčení zvláště nebezpečných scén. No a na závěr položka hry. Encyklopedii evidentně pouze zpestřuje a dává na výběr z historického testu, či pexesa BraveHeart, po jehož dohrání se přehraje zatím skrytý film.

Hodnocení. Tímto se dostávám na úplný závěr a to k hodnocení. K obsahu CD nemám žádné velké výhrady, je tu však několik technických problémů, video občas zamrzá, při skoku z jedné položky na druhou se nevrátíte zpět, ale na úplný začátek atd.. Těchto několik drobností by vás však nemělo odradit, protože v případě encyklopedie BraveHeart by to opravdu byla škoda. **—Jake**

EXCALIBUR ★★★★★ 75

Vzdělávání, encyklopedie, historie. **Minimum:** 486/33 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, myš, Windows. **Testováno:** 486/66 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, Win95.

The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction

NÁHLED 400 LET ZPĚT. CO VÁM BUDU POVÍDAT.

- VLADIMÍR PONECHAL -

Souvislosti

William Wallace se narodil roku 1274 v Elderslie nedaleko vesnice Paisley. Jeho otec, sir Malcom, byl jedním z mnoha nájemců a vazalů James Stewarta, známého jako „Ochránce Skotska", a bojovníka za nezávislost. Tento muž byl Williamovým velkým vzorem a k němu v dětství vzhlížel jako k nejvyšší autoritě. Otec brzy zemřel a malý William odešel na výchovu ke svému stýci, knězi, který ho naučil výborně latinsky a francouzsky. Co se týče jeho úžasných taktických a vojenských dovedností nejsou žádné potvrzené zprávy jak je získal, zda prakticky v bojových šarvátkách, či studiem starých bitev. O zlom v Wallaceho životě se podle legendy postarala událost z roku 1297, kdy anglický šlechtic William Heselrig zavraždil jeho ženu, či snoubenku Marion Braidfute.

Odveta byla zdrcující. William Walace spolu s několika málo dalšími muži svého klanu, vypálil anglickou pevnost, posádku vyvraždil a Williama Heselriga osobně podřízl. Zpráva o jeho činu se rychle roznesla do okolních klanů a během několika měsíců stál Wallace v čele malé armády vzbouřenců, která se rozhodla zbavit zem anglických vetřelců. Podařilo se mu přesvědčit skotskou šlechtu a v bitvě u Sterlingského mostu porazit Edwarda I. Bylo to poprvé v historii, co Skotové odrazili anglickou obrněnou jízdu. Konec se však přiblížil velmi rychle, už 25. června vyrazil Edward I s novou armádou zlikvidovat skotskou rebelii. Na pochod se dalo 2 000 obrněných jezdců a 12 000 pěšáků, proti nim stálo 8000 pěších Skotů a nepatrný oddíl jízdy. Wallace uplatnil taktiku vypálené země a při ústupu na sever pálil a ničil vše, co by mohla Edwardova armáda potřebovat. Přepadal zásobovací oddíly, vysídloval obyvatelstvo, takže Edward neměl k dispozici potraviny, ani informace o pohybu Wallaceho jednotek. K bitvě došlo až 22. července, v této době byla anglická armáda nejen totálně vyčerpaná a hladová, ale díky neshodám mezi Angličany, Welšany a Iry i značně demoralizována. Tento den Wallace vybral ke střetu. Hned na začátku bitvy přeběhla k Wallaceho armádě větší část irských oddílů. Vše vypadalo dobře až do okamžiku zrady, členové nejmocnějších šlechtických rodů opustili armádu a buď zběhli, nebo se přidali k Angličanům. Z bitvy se stal masakr a přes všechno nasazení a odvahu byli Skotové zmasakrováni. Snad každá rodina oplakávala nějakého příbuzného. Toto byl Wallaceho konec, ač se mu podařilo uprchnout a potom vést diplomatické mise do Francie, Norska a Říma. Roku 1304 byl, opět díky zradě, zajat v Glasgowě. Ihned ho deportovali do Londýna, kde byl odsouzen snad za všechny možné existující zločiny, následně vláčen za koněm čtyři kilometry na místo popravy. Nenávist Angličanů byla tak silná, že ho nejen lámali v kole, vykuchali a teprve poté popravili, ale jeho tělo roztrhaly koně na čtyři kusy, které byly vystaveny pro výstrahu v různých městech.

Video je zpracované na hodně vysoké úrovni. Většinou je teda kratší, ale to až tak nevadí.

Podle zveřejněných průzkumů je žánr Science Fiction mezi mladými lidmi jeden z nejoblíbenějších. V této encyklopedii najdete přehled opravdu dokonalý a je radostí, že narazíte i na česká jména.

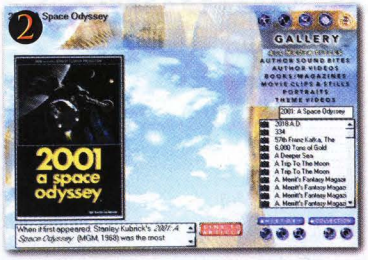
The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction (dále SF) se rozděluje na několik podknihoven. Přitom je toto větvení udělané velmi precizně a promyšleně, což by mělo snížit na minimum riziko dezorientace. Na řádcích níž si můžete přečíst, jaké větve program obsahuje.

Archiv. Tato položka by asi neměla, i když třeba jinou formou, chybět v žádném programu s obdobným zaměřením. Je to vlastně souhrn všeho bez jakékoliv filtrace. Archív vám doporučím, pokud chcete najít něco nejasného, nejistého. Podle abecedy můžete postupovat lehce, ale na druhou stranu zase zdlouhavě. Táto větev má také své podvětve. Tak třeba jsou tady všechny články, autoři, filmy a TV, publikace, témata a období a všechno dohromady.

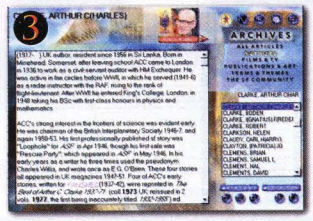
Dozvíte se velké množství informací. Ty lidi, které vidíte na obrázcích, vědí o čem mluví. Věnují se právě této problematice.

Témata. Zde za zmínku rozhodně stojí části jako „Životní formy", „Věda a technologie" a nebo tolik ve SCI-FI diskutovaná známá-neznáma „Čas". Tyto položky se samozřejmě ještě dál rozvětvují, ale jednak jejich nad větve dostatečně naznačuje o čemž pojednávají a jednak bych vás zbytečně zamotával a tak to nebudu dál rozvádět. Stačí jenom, když napíšu, že zde máte možnost najít takové témata, jako antigravitace, asteroidy, dimenze, hyper prostory, neutronové hvězdy, životní podmínky, ztracené světy, všechny planety naší sluneční soustavy nevyjímajíc měsíc... A to bych mohl klidně pokračovat dál. Nechte se překvapit.

Výborný nápad. Další větev, kterou jsem ve slabé chvilce označil jako geniální, je tzv. „Time Machine". Jak už sám název napovídá, jedná se o jakýsi stroj času neboli jednoduchý graf, ve kterém je velmi, skutečně velmi precizně zaznačených nespočet dosti podstatných veličin pro SF. Je to velmi pěkně zpracovaná položka. Autoři hodnoty SF dali do roviny s hodnotami historie lidstva od roku 1500. Vývoj se velmi dobře porovnává a člověka potěší i taková maličkost,



1. Moc se mi třeba líbila otázka: Ženy v SF. Co myslíte?
2. Máte možnost si vybrat různé tituly. Nějakou chvíli vám to potrvá, než to zdoláte všechno.
3. Informace o autorech jsou rozepsané celkem dopodrobna. Záleží samozřejmě ještě na tom, o jakou osobnost se jedná.



jakou je zmínka o bratrech Čapkových a jejich ROBOTOVI (něco kolem 1920).

Jen pro oživení. Uprostřed 16. století přišla vlna utopie, která zaplavila celou Evropu. Dlouho to netrvalo a přišel jeden z prvních šoků. Dílo Frencise Godwinse „Muž na měsíci". Potom následovaly legendární Gulliverovy cesty (něco kolem 1720) a v roce 1752 od Voltaira „Micromegas". A zakrátko na to přišel první významný vynález v lidských dějinách. Steam engine neboli parní motor začal svou silou a využitelností dobíjet lidského ducha. To byl už jenom malinký krůček k průmyslové revoluci. Jako i jiné velké události, tak i průmyslová revoluce se podepsala na chápaní lidí a přinesla velký zvrat v SF...

To jen pro znázornění této velmi zajímavé a podařené pomůcky.

Prohlížeč knižních publikací. Větev „Book browser" ukrývá, jak už sám napovídá název, prohlížeč knižních publikací. Jako celý program i tato část je velmi pěkně zpracovaná. Pro lepší přehlednost můžete použít jednoduchý filtr, který třídí publikace podle žánru. Chcete dobrodružné publikace? Máte je mít. Chcete dobrodružství s publikacemi, které pojednávají o katastrofách? Proč ne? Stačí pouze zaškrtnout potřebná políčka. Následovně se vypíšou vybrané publikace a vy si můžete vybrat konkrétní knihu a přečíst si na pár řádcích o čem pojednává.

Jako dodatek se zde nachází jednoduchá pomůcka v podobě textového řádku, do kterého vpíšete potřebný název a program vám ho vyhledá, pokud ho tedy zná.

Galerie. Jak se dá předpokládat, zde narazíte hlavně na namluvené sekvence, videa a fotky. Musím jenom poznamenat, že všechny tyto tři dost podstatné ekvivalenty jsou zpracované do výborné kvality a nemám k tomu ani tu nejmenší připomínku.

Program je stavěný tak, aby co nejvíce dbal na komfort uživatele. Obsahuje vyhledávací utilitku (Word search), která dokáže pomocí jednoduchých pomůcek vyhledávat třeba publikace.

A tady ho máte v plné kráse. Arthur C. Clarke. Kdo by neznal jeho „Záhady světa", ve kterých se snaží odhalit všechny záhady, které se mu dostanou do rukou.

Práci s programem zlepšují i dvě položky „Historie" a „Kolekce". Historie pracuji přesně na způsob té hypertextové. Můžete se zpět vracet na libovolné odskoky a kolekce zase ukládá vaše pozice v programu a taktéž se k ním můžete jednoduše vrátit. Stačí si pozici pouze nahrát.

Když si to tak všechno shrneme, tak přijdeme na to, že program pro přímou prezentaci používá větší část dostupných prostředků. Namluvené sekvence, video, fotky a text. Všechno již předem máte označené v ikoně a tak víte, co to udělá, až na to kliknete. Snad se ještě jenom pozastavím nad textem. Ten je zpracován do stylu hypertextu. To znamená, že text obsahuje odkazy, které jsou odlišené jinou barvou. Přitom tyto odkazy můžou obsahovat všechny čtyři vyjmenované prostředky a ke všemu můžou být jednotlivé texty mezi sebou úzce propojeny. Zdálo by se, že i tento fakt na druhou stranu by mohl škodit v podobě dezorientace, ale není tomu tak. I když třeba na malou chvíli ztratíte přehled, nebudete mít problém se zorientovat díky jednoduchému a vkusnému ovládání.

Grafické zpracování. Tento typ software nemá moc velké uplatnění u grafického zpracování. Pár statických obrázků, které občas něco překryje. Přesně tak je na tom i SF. Bez zbytečné okrasy v podobě nějakých animací se však klidně obejde, protože působí velmi uceleným a uhlazeným dojmem, i když třeba na pozadí používá styl podobný modernímu umění. Není se však čeho obávat. Barvy do sebe velmi dobře zapadají a navzájem se jakoby doplňují.

SF patří rozhodně mezi velmi kvalitní informační produkty. Najdete velké množství autorů, k tomu přiměřený počet publikací, nespočet informací (přes 4 500 položek) a náhled 400 let zpět. Co vám budu povídat. Stojí to za to. **—Vlapon**

EXCALIBUR ★★★★☆ 80

Multimedia, encyklopedie. **Minimum:** 486 / 33 MHz, 4 MB RAM, 2x CD. **Doporučeno:** 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, SB 16. **Testováno:** Cyrix 686 / 200+, 16 MB RAM, 2x CD, SB 16 ASP, S3 2 MB. **Zapůjčil:** JRC.

AMIGA

SERVIS: NOVINKY, DOPISY ČTENÁŘŮ, ŽEBŘÍČKY **PREVIEW:** MYST, STARFIGHTER, SHADOW OF THE THIRD MOON, ONESCAPEE **RECENZE:** BIG RED ADVENTURE, FLYIN' HI, KANG FU, MICRO MORTAL TENNIS, STRANGERS, TRAPPED 2 **SOFTWARE:** OCTAMED SOUNDSTUDIO, THE HIDDEN TRUTH **TÉMA:** POWERPC KARTY, VULCAN

Zdravíme naše věrné Amigisty!

Jistě už jste si všimli, že amigácká část v Excaliburu vypadá poněkud jinak než obvykle. Lavinu změn odstartovala nevinná zmínka našeho pana vydavatele o možném založení samostatného, na Excaliburu nezávislého magazínu věnovaného speciálně Amize. Poté, co tato myšlenka opustila náš redakční kamrlík a dostala se k vám, čtenářům, jste nás zavalili neuvěřitelnou hordou dopisů, v nichž jste nás prosili, abychom se k tomuto kroku odhodlali a plán zrealizovali. A my jsme vaše prosby vyslyšeli a splnili, sice ne úplně do puntíku, ale přesto došlo k následující změně:

Amiga bude v Excaliburu naprosto separovaným oddílem s vlastní strukturou. Tento časopis v časopise nese název „Amiga MAX!" (o tomto názvu jsem se zmínil na své internetovské stránce a můj návrh si okamžitě získal své příznivce), od zbytku Excaliburu bude oddělen vlastní titulní stránkou a každé jeho číslo bude zabírat minimálně 24 stran.

Není to ale jen herní příloha, nýbrž plnohodnotný amigácký časopis, v němž najdete své oblíbené dopisy čtenářů, které se sem přesouvají z CD, novinky a preview nových her, hitparády, dění kolem Amigy, recenze nejen herního, ale i ostatního software (užitkáče, multimédia, kompilace...).

Na tvorbě „Amiga MAX!" se podílejí čtyři lidé - já (Joe), JayTee, Martin a Prófa. Přestože se časopisu věnujeme jen v našem volném čase, snažíme se pro něj, pro vás a pro Amigu dělat maximum. Věříme tedy, že budete s novou formou existence Amigy v Exu spokojeni a vaše spokojenost bude jen a jen stoupat.

Za Amiga-sekci -**Joe**

NOVINKY

kaleidoskop

Alive Media Software

Alive Media Software (AMS) je nová společnost, kterou tvoří čtyři kamarádi: *Steven Flowers* - tvůrce rozsáhlé (5 CD) adventury *Haunted,* o níž přineseme příště podrobnější informace, *Jennie Flowers* - človíček starající se o marketing, *Andrew Reed* - ten je tu přes vyhledávání nových kvalitních her, jejichž tvůrci touží po vydání v komerční sféře, a nakonec *Dee Anglum* - tiskový mluvčí společnosti. AMS v současnosti pracuje na hře *Haunted* a připravuje konverze šesti titulů z PC a MACka. Kterých? Radši se něčeho chytněte, ať to s vámi nepraští: *Doom 1 & 2, Dark Forces, Links Pro* (golfík), *Phantasmagoria* a mě zcela neznámá adventura *Frankenstein Through The Eyes of the Monster.* Většina konverzí bude vyžadovat minimálně CPU 030, 8 MB RAM a CD-ROMku, jen Phantasmagoria bude nejdřív pro PPC, CISC verze bude následovat později. O tom, že k instalaci budete potřebovat harddisk, je snad zbytečné mluvit (ale stejně jsem to napsal, hehehe).

kaleidoskop

Ablaze Entertaiment

Slovenský Ablaze Entertaiment, kterému Vulcani co nejdřív vydají CD mlátičku *Strangers,* chystá další projekt. Je jím hra *Diversia,* nová realtime strategie s velkým počtem nejrůznějších jednotek, skvělou grafikou, strhující akcí (ach jo, po kolikátý už tohle všechno píšu?) a všechno zbylé místo na CD sežere výborný soundtrack. V současnosti (začátek července) je hra hotova ze zhruba 25 % a jsou již známy hardwarové nároky - CPU 030 a 4 MB RAM. V plánu je i verze pro PPC!

kaleidoskop

Alien F1

Hra Alien F1, o které jsem psal posledně, již našla svého distributora. Stala se jí firma Islona, která právě vydává Marblelous, Mega Typhoon a na starosti má v Anglii distribuci her Wendetta 2175, Trapped, Kargon a Testament (wow!). Kromě Alien F1 má na svědomí i další autíčka: revoluční *Flyin' Hi* (viz JayTeeho recenze). Na podzim chystá Islona vesmírnou ságu *Explorer 2260* (viz preview).

kaleidoskop

Sadeness Software

Nejen hrami je živa tato britská distributorská firma. Dostalo se k nám v pořadí již třetí CD ze série *AGA Experience.* Jeho složení je podobné Aminetovským CD, jen interface je trochu přátelštější - vše lze okamžitě spustit. Na CD najdete uživatelský software (102 MB), hudební a grafická dema (222 MB), hry (88 MB), super animace (42 MB), několik pěkných slideshow (11 MB), moduly (16 MB) (ale já na EXCD dávám lepší muziku :-)), diskové magazíny (11 MB) a ikony a různé srandičky pro Workbench (39 MB). CD též obsahuje ukázky dalších cédéček od SS, a to *Women Of The Web* (fotky známých osobností - modelek, hereček...) a UFO encyklopedie *The Hidden Truth,* o kterémžto multimediálním titulu se rozepisuje na jiné straně JayTee. **Obě ukázky najdete exkluzivně i na EXCD62!!!**

kaleidoskop

Myst má konkurenta!

Je jím hra *Nothingness,* na které společně pracují dva vývojářské týmy: Melina SoftWorks a Cassiopee Development. Nothingness vyjde na CD, které (nebo která?) bude obsahovat filmečky v HAM8, digitalizovanou mluvu a šuška se o tom, že i fantastický soundtrack od skladatele Erica Gelarda.

kaleidoskop

Vulcan - oprava!

V minulých novinkách se objevila zpráva (no, objevila... napsal jsem ji tam :-)), že Vulcan bude v budoucnu všechny své hry vydávat jen na CD. V době, kdy jsem sestavoval news pro Ex61, to skutečně byla pravda, ale už pár dnů po uzávěrce došlo k převratu a více než třetina titulů se vrátila k původní disketové koncepci. Proč? U některých her by se to prostě nevyplatilo a bylo by to jen pár megabyty zbytečně zaplácnuté cédéčko. Více již náš zpravodaj Martin Tuček ve své eseji o Vulcanu.

kaleidoskop

Halový fotbálek nebude! :-(

Z webové stránky Vulcanu se zničeho nic vypařil Five-A-Side Football. Na otázku, kam se poděl, odpověděl Paul Carrington: „Jó, ten je fuč..."

V dalším mailu jsem se dotazoval na další osud této hry, jestli se snad autoři rozhodli vydat ji raději jako shareware či co? Paulova odpověď byla celkem šokující: „Chtějí to vydat jen pro PC." Tak mě napadá, že to byl pravděpodobně takový skvost, že jej Amiga asi nebyla hodna. Už se těším, jak si za pár měsíců přečtu hodnocení neznámého recenzenta: „Nejhorší fotbal, jaký byl kdy na PC spatřen." Checheche...

kaleidoskop

Clickboom

Clickboom má internetovou sámošku! Ano, i prostý český Amigista má všechno z produkce Clickboomu na dosah ruky. Tato kanadská firma si na své stránce www.clickboom.com otevřela obchod, kde je k mání nemálo artiklů: klasická verzi Capital Punishmentu a Nemac IV Director's Cut, různé suvenýry týkající se Mystu (trička, knížky, kalendáře...) a další sběratelské předměty. Co je však nejdůležitější, že se přes jejich stránku dá objednat DMS verze Capital Punishmentu, která vás přijde na poloviční cenu (tedy něco přes pět stovek - asi) a bude doručena na váš e-mail. Jestli můžu radit, jděte do toho!

Olofight, mlátičku s renderovanými bojovníky a skvělými vizuálními efekty, chystá italská dílna *The Real Ologram*. Olofight disponuje deseti různými fightery, přičemž každý má víc než 150 animačních frejmů, což mi na deset speciálních pohybů nepřipadá zrovna moc. Rubající se bojovníci budou vrhat realistické stíny, bojištěm se budou míhat předměty s několika parallaxních rovinách a celou řežbu bude doplňovat hudba přesně šitá na míru. Že by lahůdka pro Amigisty Capital Punishmentem zklamané? Datum vydání: někdy na podzim.

kaleidoskop

Sword

Je nejnovějším ohlášeným titulem z produkce *Titan Computer* (titíž připravují Brainkillera, preview Ex61, JayTee). Hry vyvíjí parta Serio Comic, kteří pracují na disketové ECS (proboha proč?) i AGA CD-ROM verzi (to už je lepší). Zaměřím se na tu AGA: bude samozřejmě hezky barevná,

backgroundy budou animované (radši o tom nebudu psát jako o animovaném pozadí, známe ty nemravy z redakce :-)), veškerým spritům bude dopřáno více animačních fází, nepřátelé budou rozmanitější, z reproduktorů se poline samplovaná řeč a mezi levely se budou odehrávat napínavé animované scény. Příjemně překvapuje výborná hratelnost, a tak se už nemůžu dočkat. Co vy? Podle výrobce to možná bude už v srpnu. —**Joe**

preview

On Escapee

Jedna z nejočekávanějších her tohoto podzimu je beze sporu flashbackovka maďarského Invictus Teamu OnEscapee. Už je to velmi dlouho, co se na domovské internetovské stránce Invictusu objevily první obrázky, které nás velice překvapily a vnesly naději, že je zase na co se těšit. Máme tu sklonek roku a s ním alespoň první hratelné demo tohoto pravděpodobného hitu. Na první pohled OnEscapee nezapře stejnou krevní skupinu se slavným Flashbackem. Autoři se tím ani netají (jsou to přímo uctívači Flashbacku a Another Worldu) a přímo hovoří o vylepšeném Flashbacku s novým příběhem, lepší grafikou a animacemi, ale s ještě tužšími logickými problémy. Takže notoričtí louskači záhad - těšte se! —**JayTee**

preview

The Shadow of the Third Moon (Y3D)

Hej, no to snad není ani možný. Fakt jo. Po několikaletém strádání je tu konečně pořádnej leteckej simulátor. Pro všechny, kteří mlsně záviděli známejm - PC kolegům, jak paří graficky naprosto dokonalýho Comanche 2, Flyin Corps atp. a sami se uspokojovali pohledem na nedokonalej JetPilot (sorry Vulcane, ale absence 3d povrchu, a především to, že se na nejdokonalejší full - textured mod nedalo slušně pařit ani 030/50, mě docela DOST naštvalo:-( ) s vidinou, že nic jinýho na Amize prostě není, mám dobrou zprávu. Y3D bude POUZE na Amigu a to zatraceně brzo! Varovné zprávy z Joe - news v minulých Excaliburech o mega grafické show se s vydáním hratelné demoverze plně potvrdily. Pokud tohle nejnovější demo ještě nemáte, tak nastartujte mašiny, vložte CD s potiskem Excalibur 62 do drivu, a ten Y3D si stáhněte. Vopravdu stojí za to.

Než se vrhnu na technický údaje, rád bych se trochu rozpovídal vo tom, co předcházelo, to jest, kdy poprvé o sobě dal tvůrce - Black Blade Software vědět. První zprávičky se vobjevily v únoru sedmadevadesátýho. Jak Joe ve svý první zmínce vo Y3D napsal: „při pohledu na obrázky chytl Jayteeho infarkt", tak vůbec netušil, že chudák Jaytee, nebyl jedinej, kdo při pohledu na paklík screenshotu zkolaboval (léčba mně trvala dost dlouho). Takovej vodvaz tu dlooooouuuho nebyl. Snaha programátorů udělat nejlepší simulátor na Amigu vyplula ještě víc na povrch se sadou obrazku Y3D - slideshow#2. Bylo zde všechno. Hory, krásné textury.....a naprostej boom způsobila Y3D playable preview. Dnes už mi to ani tak nepřijde, ale grafickej rozdíl mezi Y3D a jeho předchůdcem JetPilot from Vulcan je tááááááákovýhle. Po grafický stránce neni vůbec co vytknout. A jinak, paří se to slušně???? Jednoduchá odpověd: jo! Klasickej, dobře hratelnej simulátor, kterej na Amize

hodně dlouho chyběl. Všechny vostatní položky jsou teda fakt v pohodě.

Ale to nejlepší doprostřed. Technický údaje. Pro ty, kterejm vypadaly zuby při pohledu na sadu tutovej pictures, co sou tady všude vokolo, a při pomyšlení, že na to zdaleka nebude stačit ani 060 mám naprosto bombovou informaci. Y3D jede slušně i na kámošově 030! Není to úplný vono, ale jede to tak, jak bysme to asi při tomhle nářezu ani nevočekávali. A na 040 už není co řešit....Tak takhle je naprogramovanej engine Y3D (tady mi přijde, jestli neříkat radši programátorům kouzelníci, ale asi ne :-)). A veřte mi, tohle neni zpožděný preview na neexistující hru do aprílového čísla (i když, to SNAD nikoho nenapadne, bych se musel hodně zpozdit, ovšem při tom zpomalení vydávání Excaliburů..:-)).

Zakončim to celý hodně voptimisticky. Když se tohle dá dokázat na 030, co se potom dá udělat na zhruba 40x rychlejších blizzardech 603e. Ty gamesy už budou neuvěřitelnej nářez. Slyšel sem vo několika novinkách, (pouze pro PowerPC) co připravuje Clickboom/PxL Computers. No, uvidíme. Vypadá to hodně dobře. Jenom, aby to tak i zůstalo. Ikdyž asi zůstane, ale známe Amigu, že??? Tak radši nedělejme předčasný závěry. —**Martin**

preview

Star Fighter

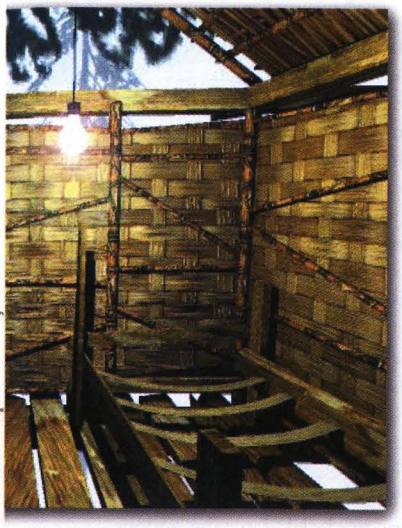
Sto roků s raketou létal jsem, sto roků ustřeloval jsem Marťanům jejich pórovité hlavy... Ano, přátelé, tímhle se nyní také budete moci chlubit, jestliže vstoupíte do akademie Star Fighter, jejíž zakladatel, korporace GeoSync Media, rád uvítá každého vesmírného stíhače. Řemeslo je to starobylé, jeho sláva už dávno vyčpěla, ale pořád je ještě slušně placené. V naší Akademii dostanete možnost plně rozvinout své schopnosti a využít své zkušenosti. Cože? Máte pravdu, mladíku, jsou to kecy, ale úvod je nezbytnou součástí... Au. Tak tedy: Co byste tomu řekli, kdyby Zemi napadli Ti, co nežijí na Zemi? A vy, VY jediní ji můžete zachránit! Co se děje, proč nejásáte? No no, ty otrávené ksichtíky si nechte, ještě nejsme u konce. Tak dobrá, zatím nic moc, příběh je trapně podobný všem ostatním kosmickým povídačkám, ale poslechněte si tohle: Vyfasujete raketu, máme připravené asi čtyři druhy, a v ní budete létat a střílet a ničit, co se pohne ! Vida, nálada se vám zlepšila... No jistě, Toníku, dostaneš toho On-An-Bombera IV s plnou nádrží a osmi plazmovými pseudoraketami. Píšu si to. A teď klid, přichází to nejdůležitější. Jako nácvik si budete moci zvolit samostatnou misi, kterých tu pro vás máme připravených kolem dvacítky, a když se na to budete cítit, můžete začít rovnou celé tažení. Budete součástí celého příběhu, nějaké ty dramatické zvraty a sem tam trocha lásky k emancipované pilotce. Komu to tady poklesla čelist úžasem? Aha, vy jste tady noví, je to tak? Takovouhle romantiku jsme tady měli už tak před sedmi léty a můžete být klidní, za moc to nestálo. Hlavní je BOJ! Boj! ... Tak skandujte, ať tu zase nejsem za blbce ! No, to je sranda. Prosím? Náplň misí, ale člověče, jak se můžete ještě ptát? Co ochromování a ničení nepřátelských flotil, doprovázení našich kolon od základny k základně, to jste v životě neslyšel? No jen se nebojte, služební postup čeká na každého z vás, budete- li vzorně plnit všechny mise, stanete se vzorem pro ostatní bezvýznamné vojáčky a hodnost velitele letky vás nemine. Samozřejmě se budete interkomem domlouvat s kamarády z letky, různé rozkazy, prosby a podobně - jak uznáte za vhodné.

A jak to všechno budete vidět a slyšet? Docela slušné sekvence vás uvedou do děje. Grafika v „zázemí" není zrovna skvělá, při boji se setkáte s vektorovými loděmi, potaženými trochou textur. Tady už beztak vzhled není tak důležitý, stačí jen přežít v tvrdé laserové přestřelce. Vyčmuchat nepřítele, zaměřit ho a ke všemu i zlikvidovat je nesmírně těžké, aspoň prozatím. Mezi zvuky neuslyšíte nic nového (zvlášť ne výbuchy) ani uchvacujícího, zajímavé je dorozumívání s piloty vysílačkou, i když jim skoro není rozumět - ještě že se text vypisuje. Hudba by se také mohla malinko polepšit, ale není to to nejhorší na světě. Takže to by bylo vše, co se týče zběžných informací, a počítejte s tím, že nábor do Akademie každou chvíli osloví i vás ostatní. Podrobnosti se dočtete v našem věstníku Exhumžeber. Tak prosím, kdo má zájem přihlášky podávejte zde. Ano... Tady se mi podepište... —**Honza**

preview

MYST

Dovedete si určitě představit, jaké to je, když se chystáte každý den sepsat ty plánované texty pro Excalibur, ale nikdy se k tomu doopravdy nemáte. To je přesně můj případ. Celý měsíc jsem vždy, když startoval computer, přistupoval k situaci s vědomím,



že dnes už to jistě napíšu. Pak mě ale zlákal sqjelý dungeon Evil's Doom a nebýt rezolutního rozhodnutí, žádný z mých článků by tu nebyl. Evil's Doom byl smazán a nyní mi nic nebrání, abych se konečně věnoval tomu zpropadenému preview na Myst a jiným článkům.

Myst již existuje nějaký ten pátek na PC a Mac. V prvním kvartálu 1994, kdy se na osobní počítače objevil, způsobil malou revoluci, zejména v grafickém pojetí. Nikdo totiž nic takového nikdy neviděl. Pravda na PC CDROM a CD32 fungoval už i Labyrint of Time, ale pokud někdo z vás viděl oba jmenované, uzná, že v grafickém pojetí je to zápas obra s Goliášem. Myst se stal též jednou z nejprodávanějších her za rok 1994. Spolu s Doomem II a Rebel Assaultem se usídil na špici v počtu prodaných kusů. I já jsem měl možnost otestovat tuto skvělou adventuru a uznávám, že před třemi roky Myst neměl konkurenci (ovšem na Maca vyšel už na přelomu 1992-93, v době, kdy se amigáči spolu s majiteli PC rozplývali nad tehdejším zázrakem Dune 2, Broderbund Software patří vám můj obdiv). Otázkou je, zda stejný prodejní a hráčský boom Myst způsobí i na Amize. Doufejme, že ano.

O co vlastně jde? Na ztraceném ostrově hledáte jednotlivé strany do tajemné knihy a po celém zkompletování se snad vrátíte zpátky domů. Ovšem není

hitparáda

TOP FIFTEEN ČTENÁŘŮ

Ahoj Amigisté! Od tohoto čísla zde již nebudete nacházet redakční hitparádu. Shodli jsme se na tom po pečlivé úvaze, kdy jsme konstatovali, že nemá cenu, abychom v této době sucha šoupali s několika hrami sem a tam.

Než se dostanu k hitparádě čtenářské, měl bych vám konečně vysvětlit, co provádíte tím, že mi sem posíláte své tipy. Každá hra z vašich žebříčků dostane při sčítání hlasů určitý počet bodů, tj. hra, kterou jste šoupli na první místo, získá bodů deset, druhá devět, třetí osm... a desátá jeden bod. Z důvodu praktikování tohoto systému nemůžu uznat víc hlasů, než je právě těch deset (když tipujete Capital Punishment jako dvanáctý, moc mu to nepomůže :-)).

Do hlasování se nyní zapojilo dokonce už dvanáct věrných Amigistů, kteří hlasovali celkem pro 46 různých her. Právě kvůli zavedenému hlasovacímu systému potřebujeme k objektivnosti hlasů mnohem víc! Průzkumy ukazují, že ze všech čtenářů Excaliburu má víc než 25 % Amigu, takže by nám se měly chodit minimálně stovky hlasů. Lidíííííí, prosíííím! Vždyť utratit měsíčně čtyři šedesát za známku snad není zase tolik... A teď už žebříček pro třetí kvartál 1997:

1. (12.) The Killing Grounds, Team 17, 3D akční
2. (14.) Chaos Engine 2, Bitmap Bros., akční
3. (1.) Slamtilt, 21st Century, pinball
4. (9.) Wendetta 2175, Vortex, střílečka
5. (new) Worms: The Director's Cut, Team 17, akční/strategie
6. (3.) SWOS Euro '96, Sensible, fotbálek
7. (2.) Breathless, Power Computing, 3D akční
8. (4.) Trapped, Oxyron, RPG
9. (new) Dune II., Virgin, strategie
10. (new) Settlers, Blue Byte, strategie
11. (8.) Evil's Doom, Olympia, dungeon
12. (new) Capital Punishment, Clickboom, bojová
13. (new) Testament 2.0, Insanity, 3d akční
14. (new) Burnout, Vulcan, likvidačka
15. (new) XP8, Weathermine, střílečka

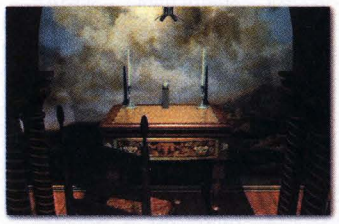
Od posledně nezůstal šutr na šutru. Jako na houpačce si musí připadat hry ve vaší, tedy čtenářské, hitparádě. Některé z ničeho nic vypadly, jiné se tu vzaly neznámo odkud, některé byly v prvním kole nahoře, minule dole, dnes znovu stoupají k výšinám. Celková bilance této hitparády zní: pouhé tři postupy, 5 sestupů a neuvěřitelných sedm novinek!!! Tím pádem i sedm odpadlíků, a to včetně her, u kterých bych to rozhodně nečekal. V tomto kole nás opustily hry: Ishar 3 (minule novinka, nyní ani jeden hlas), Tower Assault (stejný osud), staří Worms (až na jednoho jste se všichni přeorientovali na Director's Cut), XTreme Racing (obsadil až 30. místo. Že by bojkot zrádné Silltunny?), Tiny Troops (velmi těsně 16. příčka), Uropa 2 (43. místo) a v čudu je i Fighting Spirit (21. místo), což vám nezapomenu, protože se sem místo něj prodral CP.

První místo náleží pro tento měsíc překvapivě AB3D2 - TKG. Přestože minule byla tato doomárna na vymření, dnes si polepšila o jedenáct příček! Druhé místo vzal útokem Chaos Engine 2, čemuž se ani moc nedivím (o dvanáct míst vzhůru). Třetí je super pinball Slamtilt, který sice spadnul o dvě místečka, ale stále se drží velmi slušně. Jen tak dál! Na čtyřce figuruje Wendetta, která posledně žuchla o osm míst dolů, ale nyní jde o pět nahoru. Pátá je novinka - Worms: Director's Cut. Schválně, jak dlouho tam vydrží? Šestku okupuje SWOS Euro '96. Nutno podotknout, že této hře jsem připsal všechny hlasy, ať už jste je věnovali jí nebo SWOS 96/97. Jde prakticky o totéž, tak se snad nebudete zlobit... Sedmičku má Breathless, nejhratelnější doomovka na Amize. Sice také zaznamenala slušný propad, ale tři měsíce v hitparádě - to již o něčem svědčí. Na osmé místo jste poslali skvělou RPG Trapped. I ona je tu s námi od začátku hlasování a pravděpodobně ještě nějakou dobu setrvá. Devátá a desátá jsou „novinky" - Dune 2 a Settlers. No comment!!! Na jedenáctce se potuluje Evil's Doom, který se minule objevil jakožto novinka o tři místa výš. Dále následují již jen samí nováčci: dvanáctý je Capital Punishment, nebudu do něj pořád rejpat, umístění v hitparádě si přece jen zaslouží. Filip Doksanský se může radovat, neboť jeho Testament 2.0 se, jak to tak vypadá, zabydlel v srdcích českých Amigistů. 14. je vulcanovský Burnout a 15. výborná střílečka XP8. K umístění jí asi pomohlo i to, že Weathermine vydali její ECS verzi.

Chtěl bych poděkovat všem, kteří se zúčastnili dnešního hlasování. Zvláště děkuji Marku Cvachovi, který hlasuje pravidelně do každého čísla (a normální poštou!), Michalu Škvorovi, Demonovi, Martinu Schindlerovi a spol., dvěma bratrům, jejichž příjmení jsem bohužel nerozluštil, Hunterzovi a dalším. Čiňte se, přátelé, hlasujte, piště, mailujte. Budu vám velice vděčný. Jeden tip na závěr pro ty, kteří nemají doma ty nejnovější pecky: zkuste prolistovat posledních pár Excaliburů a sestavit žebříček z recenzovaných her. Mockrát díky a u další hitparády nashle!

—**Joe** - josef.k@usa.net

to samozřejmě tak jednoduché. Spousta logických hádanek způsobí, že jen tak se od monitoru neodvalíte. S nikým ve hře nemluvíte, jen řešíte jednotlivé úkoly a hlavolamy. Zpracování je bezva, o tom už ale z předchozího odstavce víte. Krásná 3D grafika, viděná z doomovského pohledu, ačkoliv s předpočítanou trajektorií pohybu, jistě zaujme všechny labužníky.



Za všechno děkujme Clickboomu (www.clickboom.com). Na poslední chvíli totiž stihnul koupit práva od švýcarů - Cyan, kteří všechny amigáče nejprve nalákali slušnou 20Mb demoverzí v srpnu 96, ale pak se najednou stáhli a nic (což je naprosto debilní chování). Stejně jako se nyní vedou jednání o práva na Albion (na Amigu), vedla se i zde. Dobře to dopadlo; těšme se na AGA CD Myst.

Jako každý, i já na závěr pokecám o technických údajích. Hra pojede na každé AGA Amize s procesorem 030 a 6 Mb Ram. Ale pozor! Díky smlouvě s Phase5 bude podporovat i PowerPC karty. — **Martin**

PS: Aby to neměl Myst tak jednoduché, v současné době se pracuje na podobné gamese - The Haunting. Je to 5CD adventure pouze na Amigu s turbokartou a má vyjít po prázdninách. Dalším podobným titulem je i Golem (Ex.61 -Joe). Má podobný typ grafiky, i když prostředí je zde více future.

preview

VULCAN SOFTWARE

CO SE DĚJE?

Největší distributor her pro Amigu na celém světě poslední dobou jaksi spí, že?

Protože jsem na některé jejich gamesy strašně nažhavený (viz obrázky z The Final Odyssey tady někde okolo), celou situaci jsem musel opravdu hodně prozkoumat. A když už jsem věděl „vo co go!", chtěl jsem, aby jste vy, naši čtenáři, také zjistili, co se vlastně děje.

VULCAN SOFTWARE POPRVÉ - CO SE VLASTNĚ STALO.

Když poprvé spatřila světlo světa první mluvící Amiga adventure - Valhalla 1, stala se hned terčem ostré diskuse. Angličani si totiž libovali v perfektně vypracovaných hádankách, kde bylo potřeba znát anglický jazyk opravdu velmi solidně, všichni ostatní to proklínali. A tak se stal Valhalla snad nejvíce kontroverzní hrou v historii Amigy. Co bylo ale zajímavější, že tuto adventuru nedistribuoval Virgin či snad Microprose, ale neznámý Vulcan Software. Většina redaktorů byla tehdy velice překvapena, když zjistila, že VS hru nejen distribuují, ale i ji vytvořili a navíc, že stalými členy jsou pouze dva lidé, tehdy ještě nemanželé: Paul Carringhton a Lisa Tunnah.

Čas šel dál a objevil se druhý díl, který sice nebyl nijak převratný, ale hrát se dal a byla to ta standartní laťka, kterou nasadil sympatický pár v jedničce. Vulcan Software stoupal výš a výš, až se konečně dotkl nebes a to ve chvíli, kdy vydal snad nejgeniálnější logickou arkádu - Time Keepers. Dovést tlupu neandrtálců přes šedesát tématicky rozdělených misí. Zpočátku to vypadalo nemastně a neslaně, ale jakmile hráč zvládl pět nebo šest levelů, nemohl ho nikdo odtrhnout.Tuto horečku tvůrci podpořili ještě vydáním dalších dvou nebo třech datadisků. Kdyby mi ale tenkrát někdo řekl, že budu o Vulcan Software psát články, jakožto o největší amigácké firmě poslední doby s připravovanými 19 tituly, do očí bych se mu vysmál. Prestiž - VS- v létě 96 zvětšil tím, že vydal Valhallu 3 a zde se alespoň trochu zlepšila grafika, na kterou já tolik sázím, takže to byla pro mě první opravdu kvalitní valhallovská zábava.

Zlom nastal na podzim, kdy se Vulcani konečně rozhodli prodávat i jiné, než vlastní tituly. Boom pěti sqjelých her (i když...) Burn Out, Jetpilot, Tiny Troops, Uropa 2 a Bograts na vánoční prázdniny byl zatím poslední kapkou. Od té doby Vulcan více méně mlčí a stále slibuje něco nového. Od ledna 1997 tedy žádná nová gamesa s roztomilým logem Vulcan Software nevyšla. Proč? Tím se budu zabývat v druhé části článku.

VULCAN SOFTWARE PODRUHÉ - CO SE DĚJE

Když jsem se bavil s několika známými - amigisty, byli velice rozhořčeni tím, co se děje. Jenže všichni nynější vulcanovskou stávku chápali tak, že zkrátka nemá Vulcan Software peníze do vývoje a tím vlastně ovlivňuje i ostatní firmy, které čekají, co bude, což jsem samozřejmě popřel a dementoval. Vím také proč. V květnu tohoto roku totiž koupil celý projekt Almagica: Scions of Forgetten World od švédských DSP (Data Spells Pojkarna), kteří se předtím jakékoliv nabídce bránili (takže finanční obnos musel být lukrativní). Pravda, DSP stále pokračuje na vývoji této nadějné realtime strategie, ale jak už jsem předeslal, jen jako řadoví zaměstnanci pod křídly VS, kteří jako majitelé všech patentů a práv shrábnou veškeré peníze za zisky. Dokonce se nepotvrzeně mluví cosi o jednání mezi Blue Byte a VS o práva na Amiga verzi Albion, jehož demo Joe uveřejnil na nějaký předchozí CD disk. Přesně to samé se stalo při jednání o licenci na Myst, zpočátku nadějná demoverze, pak dlouhá konference a nakonec vyjde z tažení vítězně Clickboom. Mimochodem mrkněte někdy na stránku www.clickboom.com, probíhá tam super hlasování o gamesu, kterou bychom chtěli mít na Amize a zatím je na Plácačce nebo Playstationu. Nemusí to být marné,vezmeme-li v úvahu, kolik je divize PxL Computers ochotná vrazit do Amiga konverze her (takže bych Amiga verzi Albionu neviděl tak černě, ale dříve než v roce 1998 se jí určitě nedočkáme). Abych náhodou nepoškodil i druhou stranu, internetovská adresa Vulcan Software Limited je www.vulcan.co.uk, i když ji asi všichni znáte - připomenout můžu kdykoli.

Konečně jsme se ale dostali k problému, proč nevyšly žádné nové hry. Je to díky snaze vydat všechny gamesy pouze na CD(na čemž jsme se shodli i s Joem), což Vulcan propagoval před několika měsíci. Ano, slyšíte dobře, například i Valhalla 4 by byl pouze na duhové placce. Pak ale VS uznal, že by to bylo finančně neúnosné a naplánoval téměř všechny hry na diskety. Proti tomu se ale zase postavila

třeba Ambrosia, která už všem naslibovala, co se dalo, a Genetic Species to místo na CD prostě potřebovaly. Proto se zhruba před měsícem natrvalo a konečně rozhodlo, kolik games půjde na CD a kolik na diskety. Je to zhruba 35 procentní zastoupení na DD platformě a zbytek půjde na 660mb zázraky, s čímž docela souhlasím. Samozřejmě, že některé hry zkrátka nevyšly proto, že tvůrci ještě něco dodělávají, což je třeba případ Brain Damage Pinball. Naopak ztracený se zdá neperspektivní projekt Breed 2001(i když, kdo ví....), přiznejme si na rovinu, grafika nic moc, hudba skoro žádná a zvuk slabý, to v současné době a hlavně situaci nemá šanci na úspěch. V poslední části si vezmu na paškál některé jisté tituly a trochu se o nich rozpovídám.

VULCAN SOFTWARE POTŘETÍ A NAPOSLED - CO BUDE?

Takže začneme. Nejprve bych se věnoval hrám na diskety, které na 100 procent vyjdou a připadají mi na tomto médiu nejlákavější. Je možné, že některé novinky v červenci už jsou.

Hellpigs - Just Kick Some Ass. Jakmile se Pekelný Prasata v lednu objevily jako screenshoty, každej byl totálně nažhavanej. To se ještě netušilo ovšem, že vyjdou Big Red Adventure, což je také důvod, proč autoři s vydáním ještě čekají. BRA je totiž graficky opravdu sqjelý a myslím si, že po grafické stránce ty super mega očekávané Hellpigs jednoduše trumfnul. Rivalita a konkurence musí být. Jenže Hellpigs také není žádné ořezávátko. Ačkoliv je kapacitně o deset mega menší (vyjde na 22 disket pouze na harddisk) než Velké Červené Dobrodružství má v sobě tato adventura spoustu humoru (Gill Bates) atp. Je slibována i verze na 2 CD, kde bude i kvalitní, asi hodinu trvající filmeček s největší pravděpodobností ve formátu alá Tower Assault. (taky v tak mrňavým okýnku? -Joe)

hitparáda

Top Ten of Future III

Kdo by to kdy řekl, že za tak krátkou dobu budu psát už třetí pokračování poměrně oblíbené rubriky Top Ten of Future? Skutečně. Čas neuvěřitelně letí, když o letních prázdninách člověk začne chodit na koupaliště a dělat i jiný dobrý letní věci, musí za chvíli prakticky přestat, protože v kalendáři znenadání trhá už i poslední srpnový týden, což symbolizuje přípravy na začátek tolik nenáviděné střední školy. I tyto prázdniny končí, cítím to já a cítíte to asi i vy. Neexistuje lék, který by čas zastavil a my mohli zůstat na vždy takto svěží a mladí v tak krásném období. Jediné, co vám mohu doporučit, užívejte život plnými doušky, nepřehánějte to s hraním na počítači, ať jste Amigisti nebo PCčkáři, to je úplně jedno. Zkuste zažít něco nového a možná více vzrušujícího než je dopaření Foundation či OutLawsu, je tu ještě tolik zábavy, o které ani nevíte, pokud nevstanete od monitoru. Opravdu.

15. (7) Basket Island - Manyk / Guildhall, basketball, Amiga 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD (HD - 15 MB)
14. (new) Power Football - ??? / Sadeness Software, fotbal alá Swos, Amiga 500 (!), 1.5 MB RAM, prázdniny 97, DD (asi 5 disket)
13. (new) The Strangers - Ablaze Entertainment / Vulcan, mlátička, Amiga 1200, 2 MB RAM, podzim 97, CD
12. (10) The Final Odyssey - Vulcan, fantasy RPG, Amiga 1200, 2 MB RAM, srpen 97, DD
11. (new) The Haunting - Direct Software, adventure alá Myst, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD (5)
10. (new) Phantasmagoria - Direct Software, interaktivní adventure, Amiga 1230, 8 MB RAM, podzim 97, CD (7)
9. (8) Genetic Species - Ambrosia / Vulcan, sci-fi doom, Amiga 1230, 8 MB RAM, srpen 97, CD
8. (5) Golem - Underground Software, adventure á la BioForge, Amiga 1230, 6 MB RAM, říjen 97, CD
7. (new) Explorer 2260 - Digital Anarchy Software / Vulcan, sci-fi simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, září / říjen 97, CD (2)
6. (9) Maim and Mangle - ???, realtime strategie, Amiga 1230, 6 MB RAM, podzim 97, CD
5. (new) Enigma - Fabio Bizzeti / OTM, super scifi střílečka, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX 97, DD
4. (4) Almagica: Scions of Forgetten World - DSP / Vulcan, realtime strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, srpen 97, CD
3. (2) The Shadow of the First Moon (Y3D) - Black Blade Software, simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, Titan Computer, CD
2. (3) Forgetten Forever, Charm Design, realtime strategie, Amiga 1200, 4 MB RAM, srpen / září 97, DD (only HD - 25 MB) a CD
1. (1) Myst - Clickboom / Pxl Computers, 3d adventure, Amiga 1230 a PPC, 6 MB RAM, jakmile vyjdou PPC karty (asi 1. - 5.srpna), CD

INFO:počet titulů pouze pro: A500 - 1 (!), A1200 a 2 MB RAM - 3, A1230 - 12, pouze pro CD: 10, pouze pro diskety: 4, na diskety (HD) i CD: 1, vypadl: Trapped II (byl vydán)

Jistě jste si všimli , že se moje rubrika rozšířila z původních deseti na patnáct míst. Ano, je to díky obrovskému množství demoverzí a informací, které nás poslední měsíce přímo kamenují. Takže nyní rubrika Top Ten of Future zaplňuje celou stránku a vždy bude obsahovat patnáct titulů. Samozřejmě, že bude vycházet v každém čísle Excaliburu, jako obvykle. Nic víc se nemění.

Shitem měsíce je nevydání Basket Islandu a seskok z 7. na 15. místo je oprávněný. Následují dvě novinky - Power Football a The Strangers, uvidíme, kam se (ne)probojují příště. Sestoupil i The Final Odyssey, popravdě řečeno, nic zajímavého pod sluncem. A to už měl být v červenci v prodejnách. Pche!!! Je to ale někdy nespravedlnost!!!! The Haunting od Direct Software jakožto novinka startuje z jedenáctky, na desítce se umístila nově ohlášená PC adventure Phantasmagoria. Její slibovaná délka 7 CD zajišťuje, že je to zatím nejdelší projekt, který bude na Amigu k mání. Na 9. pozici spadly Genetic Species od Vulcanu. Plná verze pořád nikde a nové informace také nejsou. Co se děje? Dolů (ikdyž vlastně nahoru) šel rovněž Golem, adventure ve stylu Bioforge na několik CD. Od minulého měsíce jsme totiž neobdrželi ani nové obrázky, škoda. 7. místo hájí další hit, Explorer 2260. Je to totiž super projekt, plný nových informací, jenž vyšly až teď, několik týdnů před vydáním. Skokem měsíce je postup z 9. na 6. špricli, kam vzlétnul Maim and Mangle. Začíná dohánět své dva realtime kolegy, protože jsem viděl nové obrázky a vypadaly eňo - ňuňo. To comebackem srpna je Enigma, o což se větší měrou postaral i Level a pětka je tedy zasloužená. Na čtyřce už delší dobu stojí Almagica: Scions of Forgetten World, od DSP bych čekal alespoň další informace. O jednu si pohoršil The Shadow of the First Moon, kterého nečekaně (protože právě vyšla demoverze), ale oprávněně ze stříbrného místa vyřadil Forgetten Forever, jasná amigácká realtime číslo 1. FF v druhém kole v pohodě vytlačil Almagicu a nyní je opět výš a výš. Možná se dostane i na metu nejvyšší, protože Myst asi příští měsíc vyjde a žádného lepšího adepta na první příčku neznám. —**Martin**

hitparáda

Top Ten of Future IV

Konečně! Tak přelomový měsíc, jako je právě tohle září, tu dlouho nebyl. Najednou se na mě nakupilo takové obrovské množství dalších informací (já to nechápu, vždyť Amiga je na tom tak bledě... a je k nevíře kolik nových titulů se každý týden ohlašuje a jak kvalitních) a sestavovat potom Top Ten of Future dá velkou, i když hodně příjemnou práci (to víte, někomu se líbí tohle a dalšímu zase úplně něco jiného, být objektivní je někdy hodně těžké). Poměrně slušně se také rozjela konverze postarších PC titulů, navíc některé hry, které už měly být vydány, se odložily na později, takže se mi zase jako bumerang vrátily zpátky. Tím největším případem je Foundation CD (už jen CD), který byl v červenci po vykoupení firmou Sadeness Software opravdu na spadnutí (proto už se v Top Ten of Future 2 neobjevil), ale pak se ještě začalo pracovat... Další věcí, na níž bych velice rád upozornil, je zvyšující konkurence (ač je to neuvěřitelné) na poli Amigy. Mluvím třeba o realtime strategiích. Zatímco před 2 měsíci to vypadalo tak, že Forgetten Forever bude v klidu kralovat, nyní se probraly Foundation a Maim & Mangle a vypadá to opravdu hodně zajímavě. Toť na úvod vše. Tak se půjdeme kouknout, jak se nám to pořadí zamotalo...

Do první patnáctky se stihl nacpat Power Football, jež ale (asi) nebude distribuován firmou Sadeness Software, jak jsem se mylně zmínil minule. To ale nemění na faktu, že se jedná pravděpodobně o nejlepší fotbal na Amigu, zhola nic. Genetic Species stále klesají. Od poslední březnové demoverze se totiž vůbec nic nezměnilo a GS jsou velkými adepty na sestup. Pokud ovšem autoři nepřekvapí.. ale vzhledem ke skutečnosti, že GS velmi brzo vyjde, to je více než nepravděpodobné. První novinkou je Doom II, který hodlá předělat Direct Sofware. Pokud jste o Doomu 2 nikdy neslyšeli, tak radši dál ani nečtěte. Doom 2 je velká legenda a jsem rád, že bude po třech (!!) letech konečně i na Amize. Na dvanáctku z osmé příčky spadl Golem, který je druhý (a ještě horký) kandidát na sestup. Na jedenáctce je další velká novinka, a to Dark Forces. Dark Forces byly na PC opravdu hit a i dnes si je rád zahraju. Na Amize se asi stane obrovskou bombou, je to totiž perfektní doomovka se spoustou inovací a zbraní, kterému se podobal snad jen Breathless a Ab3d2. První desítku uzavírá Explorer, který také poklesl, hned o tři místa. Myslím si, že do příštího měsíci E2260 vyjde. Velkým překvapením je Hellpigs CD, jejich startovní pole (a to hned devítka) plně odpovídá ambicím, které jsou do tohoto projektu vloženy. Ovšem některé adventure jsou ještě lepší než Hellpigs CD a jedním z nich je Nothingness. Grafika v 512 barvách na screenu je naprosto bombová. O tři špricle spadla Almagica, která se ze souboje všech realtime jeví ZATÍM nejslabší (Almagica + Maim&Mangle + Forgetten + Foundation) *(erghm, a které z nich jsi opravdu hrál?? -Joe)*. Uvidíme s čím autoři přijdou příště.

15. (14) Power Football - ???, fotbálek alá Swos, Amiga 500, 1.5 MB RAM, září 1997, DD
14. (9) Genetic Species - Ambrosia / Vulcan Software, scifi doom, Amiga 1230, 8 MB RAM, říjen / listopad 1997, CD
13. (new) Doom II - Direct Software, legendární Doom 2 i na Amize!!, Amiga 1230, 8 MB RAM, Q3 1997, CD
12. (8) Golem - Underground Software, interaktivní adventure, Amiga 1230, 6 MB RAN, Q4 1997, CD
11. (new) Dark Forces - Direct Software, nepřekonatelná hvězdná doomovka, Amiga 1230, 8 MB RAM, Q4 1997, CD
10. (7) Eplorer 2260 - Digital Anarchy Software / Vulcan Software, graficky sqjelý vesmírný simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, říjen 1997, 2 CD
9. (new) Hellpigs CD - ?? / Vulcan Software, bombastická adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, 2 CD
8. (new) Nothingness - ??, nepřekonatelná adventure, Amiga 1230, 6 MB RAM, vánoce 1997, CD
7. (4) Almagica - Data Spells Pojkarna / Vulcan Software, realtime á la Warcraft, Amiga 1200, 4 MB RAM, listopad 1997, DD a CD
6. (3) The Shadow of the Third Moon *Y3D* - Black Blade Software, letecký simulátor, Amiga 1230, 6 MB RAM, XX 1997, CD
5. (5) Enigma - OTM, super horizontální střílečka, Amiga 1230, 6 MB RAM, Q3 1997, DD
4. (6) Maim and Mangle - ??, realtime á la Comand & Conquer, Amiga 1230 + PPC / 175 MHz, 6 MB RAM, Q4 1997, CD
3. (new) Foundation - Paul Burkey / Sadeness Software, realtime zkombinovaná mezi Settlers 2 a Comand & Conquer, Amiga 1200, 3 MB RAM, říjen 1997, CD
2. (2) Forgetten Forever - Charm Design, realtime á la Comand and Conquer, Amiga 1200, 4 MB RAM, listopad 1997, CD a DD
1. (10) Phantasmagoria - Direct Software, bombastická adventure, Amiga 1230, 8 MB RAM, říjen 1997, 7 CD

INFO: počet titulů pouze pro: A500 - 1, A1200 a 2 MB RAM - 0, A1200 + X MB RAM - 3, A1230 - 11
pouze pro CD: 11, pouze pro diskety: 2, na diskety i CD: 2
vypadli: Myst, The Strangers, Basket Island, The Final Odyssey, The Haunting

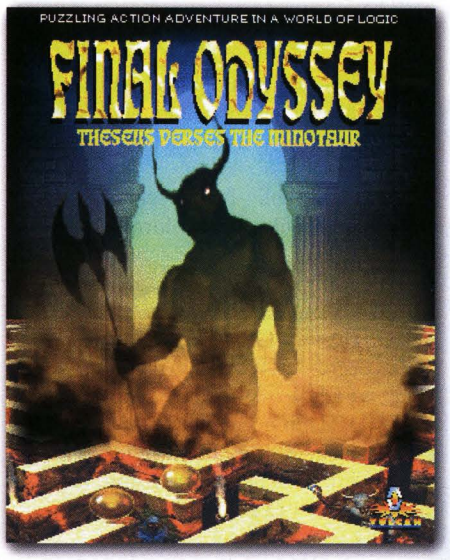
Sesun o tři místa (zase!) zaznamenal nejlepší simulátor pro Amigu Y3D, je tedy šestý. Špička TToF je totiž neuvěřitelně nacpaná. Zuby nehty se stále na pátém místě drží Enigma, určitě nejsqjelejší střílečka, co je naplánovaná (kam se hrabe Ultra Violent Worlds). O dvě si polepšil Maim & Mangle, bude vydán pouze pro PPC a právě tak bude i jeho design vypadat. Bomba. Neuvěřitelným comebackem je Foundation CD, málem jsem omdlel když jsem byl naposledy na internetu. Je tak tesně za patama dalšímu realtime hitu Forgetten Forever, který si sice brousil zuby na jedničku, ale tu mu neuvěřitelným skokem o devět příček ukradla interaktivní Phantasmagoria na 7 CD. —**Martin**

NOVINKY

The Final Odyssey. Toto je můj hit číslo 1 a nejen můj. Po Ambermoon a Amberstar se totiž moc RPG na Amize neobjevilo. Všechno ale chtějí zachránit tito autoři, kteří slibují obrovskou a rozsáhlou 10 MB akci. Pokud se kouknete na obrázky (doufám, že mi je sem opravdu v redakci dali a neudělali ze mě blba), (sakra, mohli jsme to zkusit. To by bylo dopisů... -Joe :-)) myslím si, že autoři mluví pravdu. Všechno vypadá dost dobře. Grafika je plně AGA 256 barevná, nepotřebuje zase tolik komentáře, vše vidíte sami. V The Final Odyssey bude kladen větší důraz na adventure část, než na boje. Tato hra vychází (asi) (správná poznámka! Vyšli jen Strangers -Joe) ve dnech, kdy článek právě píšu, takže v příštím čísle ode mne nic nečekejte, budu hrát a hrát.

Ultra Violent Worlds. Jistě mi dáte za pravdu, že poslední dobou na Amize vymřely střílečky.Kde jsou ty doby slibování X2, Enigmy a dalších a dalších. I když se te blýsklo na časy Operation Blindstorm a Goldrake, žádná sláva. I zde se chtějí angličtí producenti zavděčit. Půjde o vertikální shoot'em up, kde vás nemůže nic překvapit. Viděl jsem několik obrázků a jsem dost nadšenej. Spousta neidentifikovatelných předmětů, sláva. To, co jsme už dávno potřebovali.

Valhalla 4 - The Charm of Princ Paul. Poslední vybranou (zdůrazňuji vybranou) disketovkou je už čtvrtý díl Valhally, který je naplánován na letošní léto, ale čekal bych ho spíše na podzim. Valhalla je vlastní výrobek, nejvíce práce na něm má Lisa, vymýšlí totiž veškeré geniální hádanky, které chvílemi připadají dost nelogické, ale jakmile se přijde na jejich vyřešení, člověk pochopí co a proč a jak. Nelze čekat tolik výrazných změn, dokonce není ani na serveru Vulcans, ale to není polovina všech titulů. Eden pro všechny adventuráře (i když v redakci je na tuto sérii poměrně slabá odezva a myslím si, že všichni dají přednost buď Sixth Sense



Investigation, Big Red Adventure nebo Hellpigs CD, ale uvidíme).

The Strangers CD. První celo-CD-gamesa, již jsem vybral, je The Strangers, na které tvrdě (a je to vidět) pracují slovenští bohové Ablaze Entertainment. Jde o mlátičku, ne nepodobnou Double Dragon, o které si můžete přečíst preview v Ex. 60. Dva neohrožení bojovníci se vydali na cestu dobra a to jim chce zase překazit gang rómů, černochů a jiných. Graficky jde o dost dobrou podívanou, kochám se výběrem úderů a celkovou reálností (boss vezme bouchačku a v pohodě vám ustřelí ruku a-nebo použijete meč, jímž v poklidu useknete hlavu atd.). Nedávno byla doplněna kolekce vystavovaných obrázků na šest a stojí za to. Na CD to určitě nezabere jen pár mega a to zde nebude žádná animace, jde o pouhou hru s tak mohutnou kapacitou. Svědčí o to velké kvalitě. Jen tak dál (slyšel jsem o novém projektu od Ablaze s názvem Diversion).

Genetic Species CD. Genetic Species je očekávaná gamesa (o čemž svědčí i má Top Ten of Future, drží se zde 2,5 měsíce na 8.místě) a nyní se vám budu snažit naznačit proč. Jde o kvalitní doomovku, která si bere za vzor Alien Trilogy z Playstationu a PC. Na Amize potřebuje nevídaných 8 mega paměti, ale za to se vám odvděčí neskutečnou grafikou se skvělým, ačkoliv plochým gloomovským enginem. Poslední zhruba 8,5 MB demo se dalo hrát dost dobře, takže o hratelnost taky starost nemám. Technicky je na tom Genetic Species snad nejlépe ze všech her, co jsou naplánovány. Až na ty vysoké nároky na hardware (a Glooma -Joe).

Explorer 2260 CD. Nakonec jsem si nechal naprostou lahůdku z dílny Digital Anarchy Software. Vesmírný souboj mezi tímto titulem, Starfighterem a Phoenixem. Pro tento mluví jasně textury. Vše je kompletně vytexturováno a ačkoli má Joe už i shareware verzi StarFightera, kterou jsem měl možnost taky vidět, Explorer je jasně lepší!!!! Samozřejmě, že potřebujete turbokartu, ale cool grafika a engine za to snad stojí ne? Ve hře bude hafo planet, spousta úkolů, i když rozlehlé jako Elite 2 to nebude. Můžeme se těšit na galaxii rozdělenou mezi několik organizací, vy jste obyčejný letec a voják. Časem se přidáte k organizaci dle vaší libosti, budete plnit úkoly a podobně. Autoři plánují kapacitu ne jednoho, ale dvou CD!! Tento skvost má vyjít už na podzim 97.

ZÁVĚR. Myslím si, že jsem vám situaci okolo Vulcanu jasně přiblížil a rozebral. Poslední dobou mně ale přijde, jakoby se na výsluní tlačila jiná firma - kanadská PxL / Clickboom. Jednak zakoupila práva na Nemac IV (což o to nejde, to byl stejně shit) a chystá jeho deluxe verzi NEMAC IV:THE DIRECTORS CUT, ale vyfoukl i Mysta. Navíc se snaží spolupracovat s Phase 5 (www.phase5.de) a jejich připravovaným A/Boxem (ten bude dle mého názoru super a předčí veškerá očekávání, to se zase jednou budu moc smát). Připravuje i několik bezvadných zákysů pro Power PC karty a celkově více spolupracuje s herním trhem (ta úžasná hitparáda). Jsem zvědavý jak například Guildhall odpoví. Ten te stále mlčí. Že by ty veliké přípravy na léto? —**Martin**

PS: To jsem si zase jednou pořádně smlsl. Kéž by to mohlo být častěji. Uvidíme. Třeba si vezmu na příště do parády Clickboom, třeba.

téma

Amiga Goes PowerPC

Konečně! Vydechnou si jistě po přečtení článku majitelé a příznivci Amigy. Za poslední 3 roky je toto snad nejlepší zpráva pro majitele Amigy.

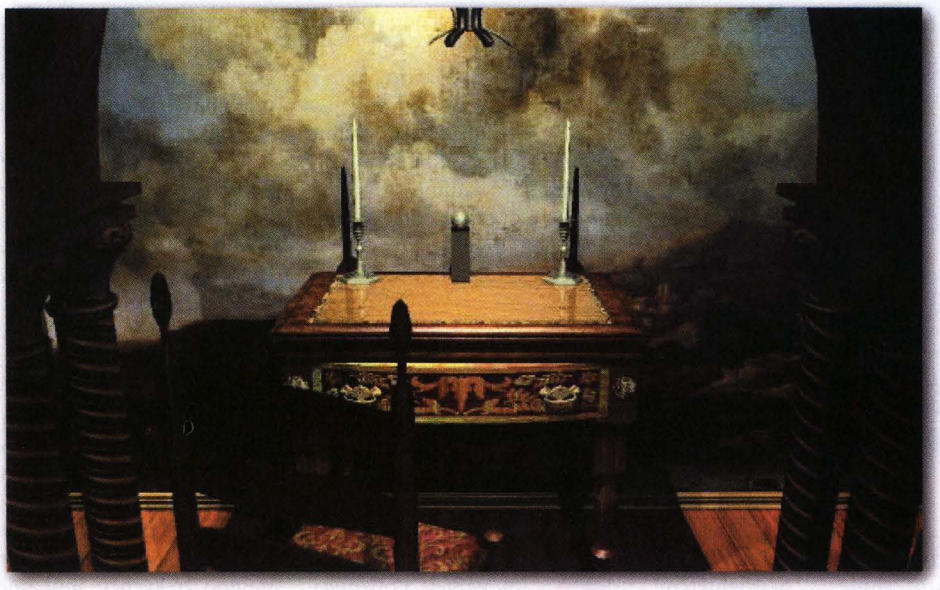
ROZRUCH. Už několik měsíců před vydáním PowerPC karet byl v celém světě pořádný rozruch. Jenže tenkrát se chvěli pouze Amigisti, ale nyní se o PowerPC karty zajímají všichni (alespoň na internetu to tak vypadalo). Důvod? Amiga bude zase konkurence schopná. Opravdu. V té super kartě od Phase 5 digital product je celá Amiga budoucnost. Slabý Blizzard 68030 ze sebe opravdu moc nevymáčkl, ale nyní se programátoři nemají čeho obávat a můžou směle pracovat na skvělých programech. Mnoho společností pracujících na Amize už ohlásily PowerPC verze svých programů a můžeme se těšit, rozdíl bude obrovský. Všechno má na svědomí politika Phase 5, současně s vývojem Power karet totiž pracovala na několika výkonných, dynamických knihovnách a 100 % zařazení PPC do systému a OS Amigy. Samozřejmě se turbokarty budou prodávat se software, který by měl zajistit jejich úplné využití. Kromě několika 3d knihoven (CyberGraph X) budou obsahovat spoustu demáčů a utilit, které jsou už nyní k mání na ftp serveru Amigy. Závěrečná rekapitulace: PPC už tu v době vydání tohoto Excaliburu budou (prodávají je Javosoft a Atlantida) a jejich ceny uvedu v odstavci technických údajů. Údajně je zájem o tyto boardy i v Čechách obrovský (!!) a pokud si ji objednáte až teď, hodně dlouho si počkáte.

TECHNICKÉ ÚDAJE. Tak na tomto se opravdu vyřádím. Původně bylo ohlášeno jen několik karet, ovšem v měsíci květnu se jejich počet vyhoupl na konečných 6 (!!). Nejprve se budu zabývat jejich rychlostí globálně, bylo totiž dokázáno, že PowerPC taktovaná na stejném kmitočtu jako Pentium dosahuje 2,5x větší rychlosti!!! V Praxi to znamená, že pokud budu vlastnit nejnižší a nejlevnější kartu taktovanou na 175 MHz a v okolí bude Pentium se stejnou frekvencí, můj počítač bude ještě 2x rychlejší. Cha a co Pentium Pro a MMX, řekne si jistě nějaký zbloudilý čtenář - majitel PC. Jenže pokud totiž budu vlastnit Cyberstorm 604e / 200 Mhz má rychlost je zhruba o 30% větší než je nejrychlejšího Pentia co existuje!!! Dalším faktem je i síla vůči Amize. Karta PPC je zhruba 50x rychlejší než Amiga 4000!!! Nyní se koukneme na jednotlivé výrobky.

Blizzard 603e. Je to nejlevnější produkt, co Phase 5 nabízí. Jeho rychlost je 175 MHz a obsahuje patici na procesor 030. Toto je ideálním řešením pro majitele Amigy 1200. S procesorem 030 bude jeho cena 17 000 korun a samotná Power karta (lze totiž, pokud již vlastníte tohoto 030 blizzarda, použít jeho procesor) je oceněna 15 000.

Blizzard 603e+. Luxusnější řešení pro AGA Amigisty. Taktovaná frekvence je 200 Mhz, obsahuje patici na 040 nebo 060 procesor, lze jej samozřejmě implantovat i s vaší Blizzard karty pokud jí samozřejmě vlastníte. Cena Blizzard 603e+ je 19 000 Kč a s 040 20 700 korun.

Cyberstorm PPC 604e. Je k mání ve třech základních modelech. Buď taktovaná na 150 (23 300 Kč), 180 (28 500 Kč) nebo 200 (34 200 Kč) MHz. Je



to řešení pro všechny majitele A3000 nebo A4000 (i v Toweru).

Blizzard 2604e. Tato speedkarta se asi nikdy nebude prodávat v České republice, je navrhnuta pro Anglii a Německo, je možné ji použít v A2000.

K posledním dvou jmenovaným se ještě bude prodávat grafická karta CyberVision PPC, aby byla využita veškerá síla. Ceny karet jsem užil z ceníku fy. Atlantida / Amiga Review č.29, červen 1997.

HERNÍ POLE. Toto je také něco. Nepočítejte s tím, že PPC otřesou pouze v programové části, s PPC totiž úzce souvisí i hry. A to opravdu HRY. V klidu mi postačí si opatřit emulátor ShapeShifter (Mac) a na něm spustit Duke Nukem 3D a mám nejrychlejšího Maca na světě nebo sehnat emulátor PC (PCx, PC emulator) a v pohodě pařit Quaka nebo jeho druhý díl (samozřejmě až vyjde, hehehe jsem ftipálek - to se mi to už směje). A to samozřejmě v případě, kdy budu user „pouhého" Blizzarda 603e. Ovšem můžeme očekávat i návrat některých renomovaných PC firem, které budou tvořit i konverze známých PC hitů (na co se obtěžovat s emulátorem). A pak tu jsou ještě firmy pracující delší dobu na Amize (Vulcan, Guildhall, Clickboom), které... Nechám už radši toho. Je možné vidět i perfektní marketing Phase 5, v den zahájení prodeje všech Cyberstormů a Blizzardů totiž vyjde i Myst (smlouva z 5. května), který by měl tyto produkty prakticky uvést (o čemž s jeho kvalitou nepochybuju). Už se moc těším. Myst je lahůdka, ale ještě zdaleka nevyužívá možnosti PPC, spustíme ho totiž i na Amize s „obyčejným" Blizzardem.

ZÁVĚR. Opravdu se asi stal zázrak nebo co. A to jsem se nerozpovídal o World of Amiga, která se konala v květnu a byla sqjelá (teda, co jsem slyšel, já tam osobně nebyl). Byli zde i noví majitelé Amigy - Gateway 2000, Amiga zapůsobila dost dobře. Za všechno asi opravdu vděčíme Phase 5, vždyť na těchto urychlených strojích pojede třeba i Windows NT 4, klidně jen přes emulátor. Amiga se dostane do víru zájmu a já se už nemůžu dočkat až uvidím na Amize opět logo Virgin nebo Team 17. Vy také?

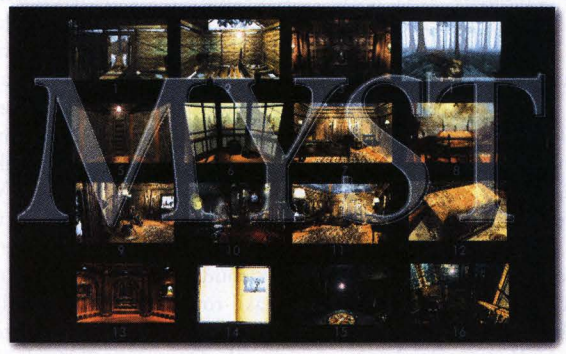
—Martin

PS: Rozjel se super projekt Industry Council, bomba. O tom vám někdy příště rád povím. Je to opravdu něco úžasného.

prostým monopolem píšící pro Amigy v České republice (jen aby vycházel pravidelně) - wow!!

Ačkoliv Petr Tyschtschenko před půl rokem informoval veřejnost, že se pozastaví výroba Amigy, nyní se objevily znovu na pultech, už ovšem vyráběné firmou ICS. Řada ponese označení AMIGA PC (to proto, že bude jen v towerech) a kromě základního modelu 14 MHz tu najdete ještě Amigy spolu se všemi, dnes nejrozšířenějšími, blizzardy (i PPC modely!!).

Německý monopol pro výrobu cédéček fy. Schatztruhe vydal pokračování velice oblíbené kolekce Aminet 19. U nás jde sehnat u firmy Javosoft, která jej



prodává stejně jako předchozí díly za velice slušných 380 Kč.

drby

DRBY

Kromě suprových Joevých novinek pro Amigu budete občas nálezat v Excaliburu nějaké ty hot news i od mé maličkosti s příznivým a výstižným názvem drby. Tak jedem.

V počítačovém časopisu Level skončila sekce pro Amigu. Zatímco v posledních číslech tohoto periodika se Amiga objevovala jen na třech stranách, nyní byla část pro Amigu úplně zrušena. A protože Amiga Review se pravděpodobně stane dvouměsíčník (což mi potvrdil i šéf tamější herní rubriky Adam Král), stane se Excalibur nakanadská parta, která si hodlá říkat The Hidden, vydá kromě golfu The Hidden Golf, jež je graficky na oko stejný jako Sensible Golf, i několi dalších her - např. Nip Nip Corporation (???) a The Big End.

Nýbrž se internet rozmáhá opravdu neuvěřitelným způsobem a každé sebemenší město už má několik internetovských káváren, udávám několik adres na amigácké mecenáše :) Digital Arts Software (www.digitalarts.demon.co.uk) - nová hra Alien, BattleCraft (www.cybercomm.nl/~peterdb/rav_ami.html) - sqjelá strategická realtime, MediSoft (www.medisft.demon.co.uk) - hra Devils Child's, Descendence (www.enet.cz/~lopolo) - nová česká bomba. **—Martin**

POŠTA

Vážený pane vydavateli, šéfredaktore, vážená redakce,

EXCALIBUR CD JE SUPER! (slovo „super" v dopise vyvedeno krásným červeným fontem -pozn. Joe) *Naprosto souhlasím s dopisy čtenářů z čísla 61 v tom, že kvalita Excaliburu jde neustále nahoru. Uvedu příklad:*

Zatímco z EX CD 57 Amiga nepřečetla nic, z CD 61 už přečte alespoň text v Amigaguide!

Skvělé! Bravo! Potlesk!

Jestli budete i nadále pokračovat touto, bezpochyby správnou, cestou zlepšování, chovám velkou naději, že jednou se Vám podaří vytvořit DOKONALÝ Excalibur! Na ten den se upřímně těším. Do té doby si nejspíš přestanu Excalibur kupovat, protože NIKDY dopředu nevím, jestli CD bude fungovat i na Amize CD32 a 140 Kč za samotný časopis je dost.

Možná namítnete, že si CD32kaři mohou Excalibur kupovat s měsíčním zpožděním a z inzerátů na doprodej starších EX CD zjistit, zda jim bude fungovat, ale to jistě není správné řešení. (Ne, takový nesmysl nás skutečně ani nenapadl! -pozn. Joe)

Nebo byste snad (?) mohli vždy upozornit, že dlší číslo nebude čitelné na Amize CD32 (s ProModulem, SX-1 apod.), aby si ho CD32kaři nekupovali zbytečně, ale to už bych chtěl asi moc. Příprava takového CD je nejspíš tak složitá a komplexní činnost, u níž nikdo z redakce zřejmě dopředu neví, v jakémže formátu to nakonec vyjde.

Osobně bych doporučoval použít takový formát, jako u EX CD 60, 59, 58 a některých dalších, aby to bylo čitelné na všem. To je to pravé řešení!

Pokud by se vám snad tento (z mého pohledu) problém podařilo DEFINITIVNĚ vyřešit, dejte mi prosím vědět. Excalibur začnu rád opět kupovat.

Sledge (sledge-h@usa.net)

Milý Hammere (Sledgi),

děkujeme za konstruktivní kritiku. Taková výroba CD je vskutku nadmíru složitá záležitost. My dáme dohromady obsah, -ml- vypálí „master disc" a odveze jej do lisovny, kde se naše CD vyrábí. Chybička se však vloudila na cestě mezi -ml- a lisovnou, neboť náš milý vydavatel zapomněl CD zkontrolovat. Ovšem ani tehdy není tento človíček tak úplně vinen, protože hlavní chybu udělal dnes již chcíplý Commodore, protože do ROMky CD32 implantoval zastaralý CD filesystem používaný kdysi ještě CDTV. Je to s podivem, ale v té době měla CD trochu jiný formát než nyní. Proto CD32 některé současné formáty načte buď jen částečně, nebo vůbec ne. Na ostatních Amigách s CD funguje EXCD bezchybně.

Řešení se nabízejí dvě: jednak kontrolovat CD a vypalovat mastery tak dlouho, dokud to nebude stoprocentně fungovat - to ale docela leze do peněz. A nebo si na CD32 nainstalovat přídavný filesystem, Atapi PnP, CacheCDFS, AsimCDFS nebo nějaký jiný. Pokuď ani jeden ze zmíněných produktů nemáte (teď mluvím ke všem třicet dvojkařům), stačí si z tohoto CD stáhnout soubor ASIMCDFS.DMS, který se nachází přímo v rootu CD a měl by tudíž být čitelný za všech podmínek. A i kdyby nebyl, stáhnete si ho u kámoše na PCidle. DéeMeSko pak rozbalíte na disketu a nainstalujete nový CD systém. Máte po problému, a teď vám budou chodit i dříve nečitelná Excalibur CD!

Vážená redakce!

Po delší době se mi opět dostal do rukou váš časopis. Jelikož vlastním AMIGU, byl jsem velice potěšen, kolik recenzí a novinek na tento počítač se zde nachází. Problém je v tom, že nevlastním CD-ROM, a proto kupovat si Excalibur za 140 Kč jen na přečtení se mi zdá příliš drahé. Nešlo by vydávat i Excalibur bez CD za nižší cenu?

S pozdravem Ladislav #?$~*

(omlouvám se, nerozluštil jsem - Joe)

Tak se ptá nejen Amigista Ladislav, ale i horda dalších. Proč nevychází Excalibur bez CD, to je velice častá otázka. Děje se tak převážně z ekonomických důvodů. I kdybychom začali vydávat Amiga **MAX!** samostatně, jeho součástí (zatím nevíme, zda nedílnou) bude na sto procent Amiga Cover CD. Uživatelů Amig s CD-ROM je v Čechách veliké množství, a to také díky komunitě „třicet dvojkařů". K A1200 lze CD připojit CD standardu Atapi bez jakýchkoliv problémů (mechanika samotná je již dnes velmi levná a propojovací kabeláž je otázka několika desítek korun) a stejně jsou na tom majitelé Amig v toweru. Všichni Amigisté, kteří Excalibur CD mohou využívat, si jej pochvalují, ti ostatní bohužel měsíčně přicházejí o desítky MB zajímavého software. Těm mohu jen vzkázat, aby s připojením CD neotáleli, protože to se ve velmi blízké budoucnosti stane nutností, stejně jako se tak stalo před pár lety na PC.

Tak, a dále následuje jeden starší dopis:

Vážená redakce,

v těchto dnech jsem si koupil počítač Amiga 1200 a sháním na něho hry. Chtěl bych se vás tímto dopisem zeptat, zda nemáte nějaké hry (i starší) na Amigu 1200? Když ano, zašlete mi prosím váš seznam her, které bych si mohl objednat.

Děkuji,

Miroslav Kovář

Bohužel, hry neprodáváme, ale zase se objevil jeden človíček, který nám snad čte myšlenky. Uvažujeme nad tím, že bychom se spojili s nějakou zahraniční distribuční firmou a zprostředkovali vám koupi nových originálních her. Ovšem musíme si počkat, jaký by o tuto službu byl zájem, tak se vás tímto táži - byli byste ochotni kupovat originálky místo pirátských CD a všelijakých cracků? VaŠí MiLoVaNé VěČnÉ AMIZE tím jenom pomůžete!

Á, bacha, jako bych to přivolal:

Píšu vám tento dopis jako poděkování početné skupiny Amigistů. Nikdy jsem do žádného časopisu nepsal a vícekrát tak neučiním, ale chtěl bych vás požádat, abyste v této podpoře i nadále pokračovali a nepřinutili mne (a nejen mne) ke zrušení dlouholetého předplatného, jak jsem byl nucen učinit u konkurenčních časopisů PLEVEL a CKOPE... Dále bych chtěl vznést dotaz k redaktorům pro Amigu ve vašem časopisu, kde shánějí hry k recenzím. ***Jestli by nemohl být uveden seznam prodejců her pro Amigu, neboť bych chtěl patřit k poctivým Amigistům a hry si kupovat a ne shánět,*** *ale po celodenním telefonování, běhání po vaší metropoli, jsem zjistil, že je jednodušší hry sehnat než si poctivě zakoupit. Věřím, že tento seznam by v době, kdy Amize pomůže každá koruna, uvítala většina poctivých Amigistů. S pozdravem a přáním mnoha a mnoha úspěšných recenzí*

Desert Eagle

Děkujeme za přání a za vyjádření podpory Amize, která jistojistě z Excaliburu jen tak nevymizí! Co se her týče, v Čechách je pramálo míst, kde se dají koupit originálky (snad jen u JayTeeho v Games Worldu v pasáži Světozor, tam je ještě docela slušný výběr). Proto kontaktujeme přímo zahraniční výrobce softwaru a v drtivé většině případů dostáváme hry k recenzím přímo od nich. Východiskem z tohoto kritického nedostatku originálek by mohl být výše nabízený servis, tak lidi, co vy na to?

—Joe

Trapped 2 - Reincarnation of the Demons

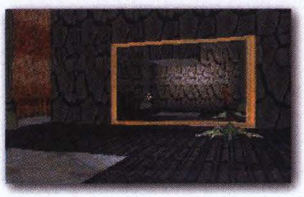
DÉMONI VYLÉZAJÍ ZE SVÝCH BRLOHŮ, ABY ZNOVU OVLÁDLI SVĚT LIDÍ....

AMIGA

Již je tomu velice dávno, kdy se strhl veliký, lítý boj u Rak Atunu proti zlému Tarnakovi, vládci temného světa démonů. Tenkrát padly stovky bojovníků, aby se pak objevil hrdina, stvořený samotným Bohem, který temného netvora porazil a uvrhl ho do nejtemnějšího žaláře. Zlo bylo zažehnáno a lid Kaldrionu se mohl radovat z míru, mohl pokojně obdělávat půdu a vychovávat potomstvo.

Ale jednoho dne se stalo něco hrozného: Tarnak posílený temnou duševní silou povraždil všechny strážce a z vězení uprchl...

Na tajném okultním místě pak zlými modlitbami sezval dohromady ty nejstrašnější a nejohavnější kreatury světa. Za ukrutného řevu a pronášení černých zaříkadel napadly pak tyto kreatury Kaldrion, hlavní město. Mnoho lidí povraždily, některým se podařilo utéct do lesů. Nad Kaldrionským palácem se rozvinula vlajka s Tarnackým erbem a doba temna nastala.

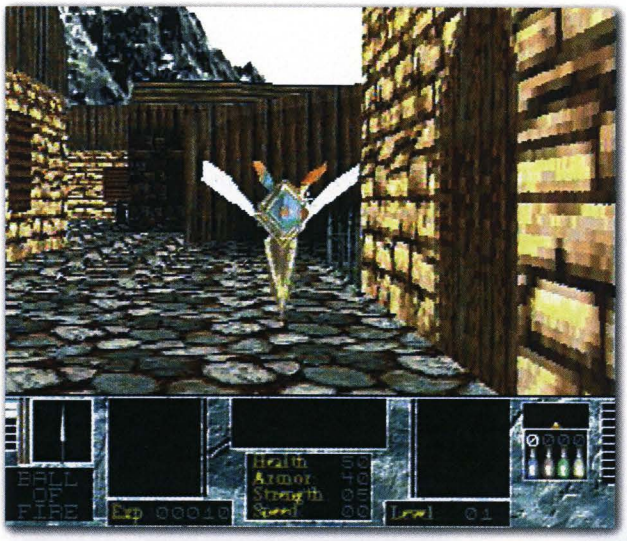


Dlouho lidé trpěli v lesích, žili na pokraji bídy, dlouho se nenašel nikdo, kdo by měl sílu a odvahu zlo přemoci. A přeci: syn kováře Traiton, silný a energický mladík už od dětství přemýšlel, jak pomoci trpícímu lidu. Mnoho dní i nocí cvičil spolu se svým otcem bojové umění, mrštnost, sílu. Až jednou přišel den, kdy se vydal na cestu... Osvobodit zamořené město byla jenom lehká zkouška jeho odvahy... najít dvě oči Tarnakovy a porazit samotného Tarnaka je úkol pro HRDINU!

No vida, neutekl zdaleka ani rok a Oxyroni jsou tu s netrpělivě očekávaným druhým dílem perfektního akčního RPG. Jak si možná někteří z vás vzpomenou, první díl dostal jedno z nejvyšších hodnocení a právem, neboť se nám velice líbil. Prodejnost byla pro tvůrce také uspokojivá a tak už přibližně od dubna bylo na Aminetu možno spatřit první screeny ze dvojky. Nutno říci, že mě (a nejen mě) způsobily málem srdeční kolaps. Naprosto fantastická grafika, polygonoví nepřátelé a objekty, reálná světla - to už si naprostá většina z nás mohla vyzkoušet v prvním hratelném demu. Trochu předvídatelná skutečnost pro majitele slabších procesorů se stala skutečností: bez třicítky ani ránu! Stejně ale hodně lidí doufalo, že ve finální verzi poběží engine svižněji. Mám tu tedy před sebou cédéčko, hotovou hru a nemilosrdně se na ni vrhnu a rozpitvám!

První co mě T2 velice potěšilo bylo, že je na cédéčku. Bohužel jsem se na bezbolestnou instalaci těšil zbytečně, jelikož díky špatně napsanému spouštěcímu skriptu hra vůbec nešla hrát! Neustálé hlášky „vlož CD do drivu" jsem křečovitě odmačkával do té doby, než celá hra žuchla. Až přivolaný ne help-koder Oxyronu, ale nebohý Joe, kterého jsem úpěnlivými prosbami vytáhl z postele, zjednal nápravu. Za odměnu se mohl ovšem podívat, jak běhá T2 na čtyřicítce.

Renderované lightwavovské intro doprovázené sice protrackerovským, nicméně dost dobrým modulem proběhlo a zanechalo v nás pocity libé. Bude libé i to ostatní? Upřímně řečeno, čekal jsem vysoké hardwarové nároky, ale tohle vyrazilo dech. Hra se spustila v nejvyšších možných detailech, takže první obrázek, který zasvítil na monitoru, byl úžasný. Co už bylo o něco málo úžasnější je, že se při pokusu pohnout se změnil tento obrázek v jiný a za chvilku zase v jiný....cuk cuk cuk. S velkou nelibostí jsem stáhl renderovací detaily. Nic. Pořád to samé. Tak zkusím okno..... Nebudu to protahovat: když jsem nastavil okno a detaily na úroveň dostatečné rychlosti pohybu bojovníka (abych vůbec mohl bojovat), zůstal mi na monitoru rámeček o něco málo větší než v Alien Breed 3D II. A to pro-

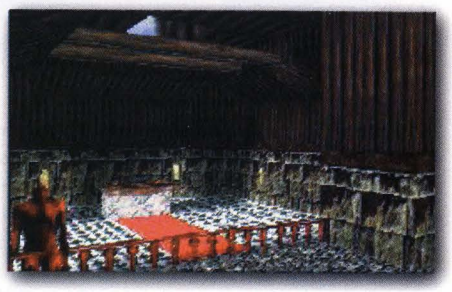


sím na procesoru 040 na 40MHz s 50 MB paměti! Zpomalení oproti demoverzím tak o 20%! V tuto chvíli se mi zdála minimální konfigurace pro T2 Amiga 1200 s 1MB Chip a 4 Fast RAM jako velice nejapný žert. Tož Amigisté, kupujte nový hardware, bude hůř! Tahle hra přímo volá po grafické kartě a procesoru 68060.

A jak se to hraje? Přestože nový Trapped má údajně nejlepší 3D engine, co Amiga spatřila a nečiní mu tudíž žádný problém dívat se plynule nahoru a dolů, skákat a plazit se, samotné ovládání je dost chaotické. Chůze a boj mečem se dá ovládat buď klávesami nebo myší, což je pochopitelně rychlejší. Bohužel, myš má nejvíce tři tlačítka a proto se klávesnice musí užívat i v tomto módu. Rozložení kláves je ovšem tak nelogické, že jsem se téměř vždy přehmátl, což mě nezřídka stálo kus energie či dokonce život.

Na ruchání všelijaké havěti hra nabízí 6 druhů zbraní sečných, z nichž některé mají oproti dílu prvnímu vlastnosti vrhače fireballů nebo ledoballů (Mr. Freezer by se zaradoval! :)). Zásoba těchto fireballů není neomezená a musí se doplňovat, takže je dobré schovávat si je na tužší protivníky. Rudé krtky nebo vrzající pavouky propíchnete mečíkem. Ale se sečnými zbraněmi je tu jeden problémek, že nevíte jaký? Když je nepřítel ve stejné výšce jako hrdina tak je to v pohodě. Ale jakmile se připlazí nějakej šmejd po zemi, je nutno se sklonit a sekat směrem k zemi, což je ve skutečnosti sice realistické, ale příliš namáhavé až masochistické. Míchání mlh z jedničky ve dvojce nahradily runy, pomocí nichž se tvoří kouzla. Za každou mrtvolku se samozřejmě zvyšují zkušenosti a kouzla nabírají ty správné grády.

A co grafika? No jak jsem už říkal, krásná, ale na AGA čipech dost pomalá. Design

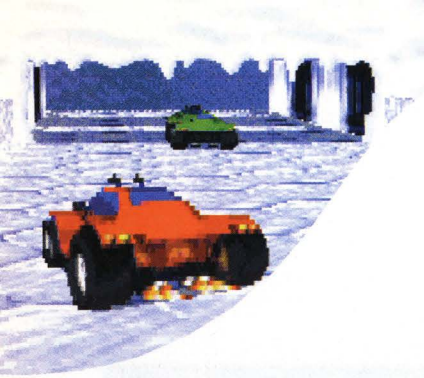


jednotlivých částí hry je dost promakaný, skoro nikde člověk nenarazí na stejnou texturu. Světelné efekty, tolik opěvované v jedničce jsou ještě realističtější a dělají velice dobrý dojem. Zvláště procházení městem, kde je hra světel a stínů naprosto dokonalá. A když se zničeho nic začne stmívat a sýčkové strašidelně pohoukávají... no nechtěl bych tam být osobně. Jedna priorita se ale Trappedu 2 musí zcela jasně uznat: první 3D hra pro Amigu, ve které jsou všichni nepřátelé tvořeni z polygonů, tzn. jsou plně 3D. Takže už se nestane, že ať přijdete k objektu z té či oné strany pořád se za Vámi otáčí. Jdete k vose zepředu? Vidíte tykadla. Zezadu? Vidíte pigáro.

Takže vyšel po dlouhé době seriózní CD titul pro Amigu. Má dost chyb, ale celková prezentace a atmosféra hry na ně dává zapomenout. Někdo může říct: Ale co ty hardwarové nároky? Odpovím jednoduše: majitelé PC musí apgrejdovat svůj stroj nejméně jednou ročně, aby si zahráli ty nejnovější hry. Hry pro Amigu dlouho žádný apgrejd nepotřebovaly. Až teď. Je čas rozbít prasátka a vybavit si svého miláčka silnějším srdíčkem. Trapped 2 je první, ale přijdou další a další..... —**JayTee**

EXCALIBUR ★★★★☆ 88

Akční 3D RPG, New Generation Software/Oxyron 1997. **Minimum:** A500 s 68020, 1 MB CHIP RAM, 4 MB FAST RAM, 4x CD. **Doporučeno:** A1200 s 68060, 2 MB CHIP RAM, 24 MB FAST RAM, 8x CD. **Testováno:** A1200T s 68040, 2 MB CHIP RAM, 48 MB FAST RAM, 10x CD.



Flyin' High

KDO SI POČKAL, TEN SE DOČKAL....

AMIGA

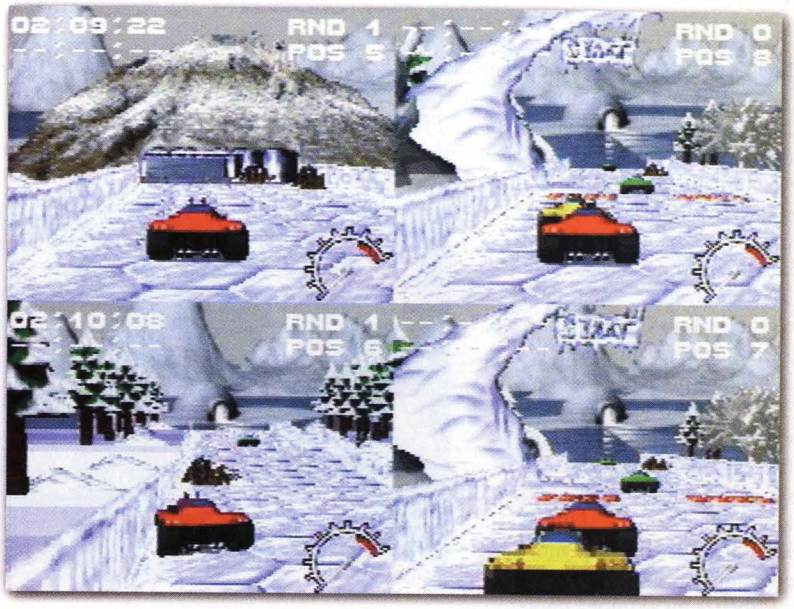
Na konci recenze na Wheels on Fire jsem si posteskl, že moje touha po hratelných a graficky výborně provedených závodech aut nebyla ani zdaleka naplněna a že netrpělivě čekám na Flyin High, které vypadaly v podobě demoverzí daleko lépe. Neuteklo ve Vltavě ani moc vody a Létající autíčka v plné verzi zavítaly na

náš redakční stůl a staly se tak jedním ze tří příjemných překvapení podzimní sezóny. P.U.R.E. Design, jak si tvůrci říkají, měl před sebou nelehký úkol: stvořit dynamické závody aut s texturovaným 3D enginem pro jednoho až čtyři hráče, fungující na minimální konfiguraci AGA stroj+6 MB RAM a dvourychlostní CD ROM. Teď je tedy jejich práce u konce a já vám, kteří hru ještě nehřejete ve svých drivech, ji pořádně rozpitvám.

Idea. O co ve FH jde je na první pohled zcela jasné: jezdit, vyhrávat a za utržené peníze vylepšovat svůj vůz až k naprosté dokonalosti. Hráč se může pustit do šampionátu, kde postupně jezdí všemi možnými okruhy, zapisuje si body do tabulky. Další možností je časovka, kde se nehodnotí umístění, ale nejlepší dosažený čas. A do třetice je tu tréninkový mód vhodný pro nacvičování jednotlivých tratí ve hře. Všechny tři možnosti je možné hrát v jednom až čtyřech hráčích. Bohužel tuto skvělou možnost mohou okusit pouze majitelé joystickového rozbočovače, protože hra se dá ovládat pouze joystickem, myš nebo klávesnice jako by neexistovaly. To je první smutné zjištění. Vůbec bych řekl, že ovládání je na této hře to nejhorší: že jde použít pouze joystick bych ještě překousl (i když skoro dva roky starý Extreme Racing podporoval nejen klávesnici, ale i CD32 joypad), ale to, že na ovládání plynu byl zvolen prastarý způsob tlačení páčky joye vpřed, to považuju za špatný vtip. Když použijete klasický joystick tak to ještě docela jde, ale kdo si zamiloval joypad bude vyloženě zhnusen. Tlačit palcem dopředu a ještě k tomu si ho vykloubovat do stran je nejen nepohodlné, ale téměř nemožné. Takže hurá do krámu pro joystick, i když ho nenávidím! V menu jde nastavit citlivost ovládání, ale to pomůže hodně neznatelně.

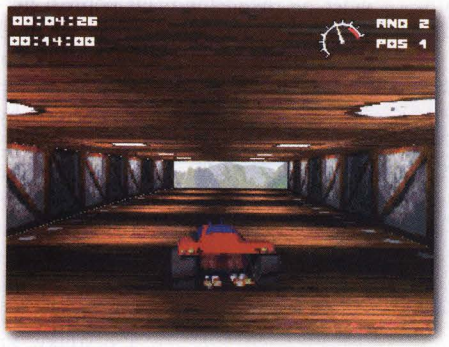
Jak se to hraje? Po pravdě řečeno, po počátečním zpruzení nad shitovým ovládáním jsem byl po chvíli velice potěšen z dobré hratelnosti. Sice tu opět není zdaleka ideálně propracovaná inteligence počítačového protivníka, ale jakýsi náznak chytrosti tu je (taková 486 na 66MHz). To je to, co mě třeba u Extreme Racing hodně štvalo - všichni se nechali milostivě předjet, žádný náznak agresivity. U Flyin High je to o něco lepší: protivníci se snaží do vás narážet a někdy i blokovat cestu. Ale i tady se najdou chybky: když hráč narazí do jakékoliv překážky, okamžitě se zastaví nebo jde do smyku a opětovné nabrání únikové rychlosti trvá velice dlouho. Naproti tomu počítač sice škobrtá také, ale rozjede se okamžitě. To má za následek, že než se člověk vzpamatuje, je většina oponentů v trapu. Naštěstí je tu ještě všeuspokojující možnost soupeřit s živými závodníky. To je pak ta pravá zábava. Měl jsem bohužel možnost hrát pouze dvouhru, protože nevlastním joy-rozbočovač, ale tuším, že ve čtyřech to musí být absolutní řežba.

Grafika a engine. Zpracování grafiky je to, co mě u FH zaujalo už v dobách, kdy byly k dispozici pouze obrázky ze hry.



Říkal jsem si, jaké to bude v pohybu? O tom mi představu udělalo první veřejné demo, které jak jsem se kdysi zmínil neoplývalo závratnou rychlostí a mělo hodně chyb. Bohudík se Flyin High nevyvíjel stejným směrem jako Trapped 2, kde každé další demo bylo pomalejší a pomalejší, ale tím správným: optimalizace kódu a pečlivé vybírání textur přineslo své plody.

Hru lze spustit de facto ve dvou grafických rozlišeních, se samostatnou regulací detailů vzdálenosti horizontu, tj. scrollujícího pozadí a velikosti vykreslovaných textur.



Přestože je hra optimalizována pro každý procesor zvlášť, tak 320x280 ve full screenu utáhne minimálně 040 s 8MB paměti. Nižší konfigurace (zkoušel jsem i tu nejnižší A1200/14 s 6MB) v tomto rozlišení nevytvoří dynamickou a dechberoucí jízdu, ale otravné slideshow. Ještě je tu naštěstí 160x140, respektive double 320x280, které sice tak hezky nevypadá, ale rychlost na prdlavce je ucházející. Na dvou až čtyřhru pak je skutečně nutná alespoň ta 030 na 50MHz, neboť se obrazovka rozděluje na dvě až čtyři části na sobě nezávislé.

A jak vypadají autíčka a krajinky? Velice rozdílně. Hra se dělí na 4 graficky odlišná prostředí: město, les, džungle a severní pól. Zatímco město rozhodně nemůže aspirovat na umělecké dílo roku, tak jungle a severní pól jsou prostě perfektní. Lesní úrovně mají také svoje kouzlo: jsou tu skvělé tunýlky a křovíčka, které za plné jízdy vypadají kouzelně. Ale konec rozplývání, jsou tu ty autíčka. Znám mnoho lidí, co nadávalo, jak hnusně jsou nakreslená auta v Extreme Racingu. Nevím co budou říkat na změť pixelů ve Flyin High. Nejenže mají všichni hráči stejné vozítko lišící se pouze barvou, ale ono se to snad ani autu nepodobá! Je to velká škoda, v porovnání s pěkně modelovanou krajinkou působí rádobyauta jako pěst na oko.

Hudba a zvuky. Na tyhle dvě složky nemohu říct nic špatného, protože mě naopak mile překvapily. Hlavní téma je bezchybné, doprovodná muzika horší, taková ta z Branek bodů sekund. Nejde bohužel vypnout, což by se časem hodilo. Občas na vás hra i promluví, zaskřípe nebo vyloudí jiný pazvuk, ale na CD je zvuků trestuhodně málo. Tady to někdo odflákl...

Celkem. Těšil jsem se a udělal jsem dobře. Asi tak bych tuhle pitvu ukončil. Stejně jako Trapped 2 má FH chyby, některé i hrubé, ale není bezchybných her. Je to zábavná podívaná, zvlášť pro více hráčů. Je sice přímo úměrná hardwaru, na kterém ji provozujete, ale to je stejná písnička jako u Trappedu 2. .....Tak už je to prasátko prázdný?! —**JayTee**

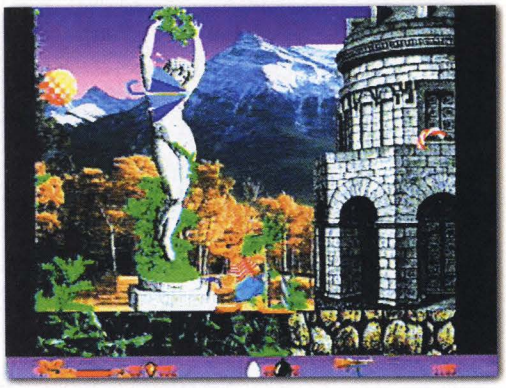
EXCALIBUR ★★★★ 89

3D závody aut. P.U.R.E. Design 1997. **Minimum:** A1200, 2 MB CHIP RAM, 4 MB FAST RAM, HD, CD. **Doporučeno:** A1260, 2 MB CHIP RAM, 16 MB FAST RAM, HD, CD. **Testováno:** A1240T, 2 MB CHIP RAM, 48 MB FAST RAM, HD, CD ROM SCSI.

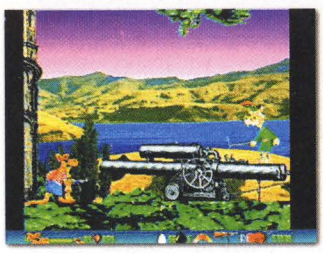
Kang Fu

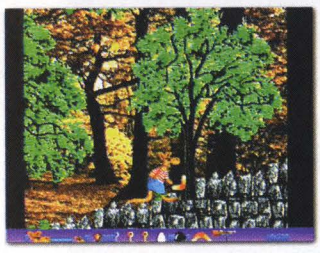
VŠUDE NA SVĚTĚ MAJÍ NĚJAKÉ SVÉ NÁRODNÍ ZVÍŘE

V některých zemích jsou populární králíci (u nás ti z klobouku), jinde mufloni a v daleké Austrálii klokani. Tým grafiků, hudebníků a programátorů Great Effects Development sice z Austrálie nepochází, ale někdo z nich tam musí mít babičku nebo ho někdo z Austrálie vydírá. Jak jinak si vysvětlit, že si jako hlavního hrdinu do své nejnovější hry, na které pracovali téměř 3 roky a přichází k nám na CD (pane jo, to je žatva cédéček v tomhle čísle), zvolili klokana. Zase je fakt, že klokan je lepší než kravička Milka, no i když takový malý sklípkánek.... Brrrr, to by byla morbidní gameska.



Příběh je mi až trapné popisovat, je tak fádní a trapný, že vám myslím určitě postačí, když řeknu: velký klokaní hrdina, s dobře vyvinutými hopsacími orgány, smyslem pro spravedlnost a odvahou, musí prohopsat nevelká, ale docela veliká čtyři teritoria o několika podúrovních. Jako tomu je u neoriginálních her, vše až na stromy, kamení a kámoše-malé klokánky, mu vadí. To znamená, že to musí rozstřílet, rozdupat, anihilovat, rozložit na atomy, prostě zničit tak, že se dotyčný nepřítel už nesmí probudit. Jak romantické a objevné je, že s úplnou suverenitou používá i zbraně těžké pěchoty, které se prostě jen tak válejí na cestě. No jo, já zapoměl... je to úplně normální... jdu po Václaváku - najdu samopal, jdu po Karláku - hele boxerská rukavice.

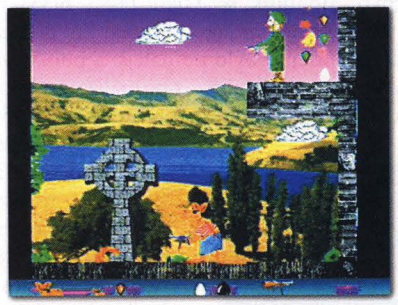




Hmm, aha, už toho nechám. Vím, že rýpu, ale jak jinak odsoudit fakt, že tahle super hra byla dlouho dopředu označována za bombu všech plošinovek. "Máte se na co těšit!" hlásaly reklamní letáčky. To jste na Amize a nejen na ní ještě neviděli! Bohužel, chlapci, viděli a mnohokrát i lepší. Abychom Dodavatelům báječných efektů (jak zní překlad názvu firmy) nekřivdili, v některých parametrech je Kang Fu skutečně velice dobrá. Například počet barev: ano je tu určitě slibovaných 256, ale... grafika je zde udělána velice prazvláštním způsobem.

Předně: hra má dvě grafické roviny. Jedna je pozadí, tvořené fotografií (nějaký lowresový iff, aby se to hýbalo) a druhá je popředí (ehmm, ne to Pamely Anderson!), kreslené pouličním kreslířem nevalných kvalit. Celek kupodivu vypadá docela dobře, ale je vidět, že rukodělný malíř popředí má fotografickému aparátu co závidět. Další kladný kredit putuje k tvůrcům v podobě počtu pohybujících se předmětů na jedné obrazovce (skutečně předmětů, neboť se tu nehýbou pouze nosorožci, piňďuláci a pejskové, ale i deštníky, krabice a sladká dřeva z pouti). Na 2MB RAM, které hra požaduje jako minimum, je to slušný programátorský kousek. Bohužel, tenhle kredit si beru hned zpět, protože animace těch předmětů je prachbídná. Jestli má boss-nosorožec tři animační obrázky, tak je to hodně. Díky tomu vypadá ne jako zlý bossák, kterého je nutné se bát, ale jako neschopný obrovský robot, jehož zničíte za 20 sekund jednotvárného házení bumerangem nebo vajíčky (ukrutná zbraň..už se bojíííím! :-)) Druhý boss, nějaký létající motor, už je o něco mobilnější... asi použil Mobilat. A třetí... no fuj!

Pozor, dalších bodík bude opět mínusový. Odporné ovládání. Nemyslím hardwarové, to je promakáno dobře i s chytrou autodetekcí CD32 joypadu, ale grafické. Jak jinak než odporné mám říct, když ve hře místa, kde se klokan zasekává o překážky, které tam ve skutečnosti nejsou? Neviditelné a nelogicky rozmístěné větve stromu, po kterém musíte vyskákat do vyššího patra pro klíč taky nejsou výjimkou. Jo vidíte, klíče. Aby se klokouš tak nenudil, jsou na nejroztodivnějších místech úrovní rozházeny barevné klíč-



ky. Právě hledání klíčů zabere docela dost času, takže se zdá, že je hra bůhvíjak rozsáhlá. Ani nápad! Já to měl dohrané za 3 hodiny čistého času. Kde je tuhost Turricana nebo Walkera, to se nedá srovnat. K čemu je mi takové CD za 19 liber, plné digitální hudby, pěkných HAMových obrázků a keců o tom, jak je klokan nejkrásnější zvíře na světě, když hru, kvůli které jsem si ho koupil, dohraju za chvíli? Řeknu to rovnou: k ničemu!

Majitelům CD32 udělali Great Effects Development určitě radost. Mají aspoň nějakou novinku (i když v tomto případě bych radši sáhnul po Playstationu), která jde při troše dobré vůle hrát a dohrát. Nedá se to zdaleka srovnat se zlatými hity typu Litil Divil, ale což: v těchto temných, CD32 nepřejících dobách je to perla. **—JayTee**

P.S.: Jo, a nevím proč se to jmenuje Kang Fu. Kdo to zjistí, dostane ode mě něco sladkého! :o))

EXCALIBUR ★★★★★ 55

Plošinovka. Great Effects Development, 1996. **Minimum:** CD32 nebo A1200, 2x CD, HD. **Doporučeno:** dtto + CD32 joypad. **Testováno:** A1240T/40 MHz, 50 MB RAM, 10x CD, HD, emulátor CD32 pro přehrávání audio stop.

Strangers

ZA LEPŠÍ ZÍTŘKY A ŠŤASTNOU BUDOUCNOST SLOVENSKÝCH DĚTÍ - DO BOJE!

Bratislava, rok 2036. Po několika marných pokusech zachránit slovenskou ekonomiku, kdy se u moci vystřídaly snad všechny politické strany a skupiny, se vlády nad přetechnizovanou společností, plnou žebráků,

ztracených existencí a bezduchých lidských automatů-robotníků, chopil předseda Strany sociálne naprosto slobodné, Miro Fetiar, bývalý vedoucí skupiny narkomanů Ostré ihly. Tento, jinak naprosto ohavný tvor, zlý, podlý a zákeřný, přezdívaný Vypatlaná palice, si svou důvěru získal neobvyklou volební kampaní: ve svých tajných továrnách začal vyrábět zvláštní drogu na bázi LSD, tzv. poslúchačku, která u člověka vyvolávala neuvěřitelně příjemný pocit z toho, že může pracovat zadarmo (hele, a nebyl to ml? -pozn. Joe) a tu potom začal na svých mítincích aplikovat na svoje voliče. Miliony oklamaných Slováků si v dobré víře předávali drogu jako štafetu až bylo strašné dílo dokonáno. Společnost plná robotů, zamořená města bez zeleně s věčnými černými oblaky dýmu na ablaze ehmm... pardon na obloze. Kojencům se hned po narození aplikovala droga, aby se stal z člověka robot už od narození. Tajné porody, které chtěli někteří rodiče uvědomující si svou situaci uskutečnit, vyšetřovaly zvláštní policejní hlídky, které tuto troufalost trestaly přímo na místě smrtí matky i dítěte.

Přesto se některým rodičům tento husarský kousek povedl a dokázali pár desítek dětí, nezasažených drogou uschovat ve starých, zapomenutých výrobních halách. Z těchto dětí tajných porodů se časem vytvořila tzv. Komunita odboja, která byla tvrdě pronásledována vládnoucí klikou. Podnikala divoké výpady do průmyslových center, pokládala trhaviny na důležitá strategická místa Fetiarovy ekonomiky a tak se snažila svrhnout vládu tohoto sociálního netvora. Zvláště významné byly útoky na továrny na výrobu poslúchačky, při kterých se podařilo zničit velké množství zásobníků s drogou a tak znesnadnit Fetiarovi terorizování lidí. Přesto však Fetiar, obklopený bandami svých ochránců - drogoril, nijak zvlášť svou moc neztrácel. A tak se rada Komunity rozhodla vytvořit z nejlepších teroristů, kteří paradoxně sloužili dobré věci - tzv. Čudákov, komando, které by se probilo až do centra Fetiarovy rezidence a svrhla vládu tohoto samozvaného spasitele národa. Povede se jim proniknout ulicemi plných vagabundů, feťáků a prostitutek s pletenými biči? Snad ano... V opačném případě nastává na Slovensku doba temna.

Tramtadadá!! Po mnoha zdrženích, způsobenými potížemi při lisování cédéček, se našim oblíbeným Vulcan Software podařilo vyprodukovat svou první CD ROM hru, první z řady Mega Series. Slovenští Ablaze Entertainment přišli se skvělou myšlenkou vzkřísit z hrobu Target: Renegade, kultovní to hru osmibitových počítačů, která byla perlou mezi bojovkami. Také mnoho z nás, po dohrání dema uveřejněného už téměř před rokem, začalo volat: ano ano, chceme to! Naše volání bylo vyslyšeno až teď v září, kdy

jsou Strangers konečně v prodeji na duhových plackách.

Úhledné, i když ne moc atraktivní intro zachycuje honičku dvou automobilů: Člen Komunity honí Fetiara, přitom Komunista havaruje a Fetiar prchá... Můžeme se tedy vydat na dobrodružnou cestu bratislavskými kanály a stokami, ulicemi, po nichž běhají potkani a levné kurtizány, aby dokreslily ubohost prostředí. V osmi tematicky rozdílných úrovních se setkáte s více než 32 typy protivníků, kteří mají každý svou inteligenci a sílu. Úkolem hráče je probít se všemi úrovněmi a zničit hlavního bosse, strůjce všeho zla. Není to úkol jednoduchý, stává se, že se mnohdy člověk ocitne v mnohačetné přesile a je dost horko. Proto je možné hrát Strangers i ve dvou, což je nejen zábavné, ale zvyšuje to hratelnost nejméně o 50%. Pro toho, kdo nemá rád počítačem řízené bojovníky a nebo pro toho, co už hru dohrál, připravili autoři hry lahůdku v podobě deathmatchového souboje, dokonce až pro 6 hráčů. To je potom paráda: utrhnout kámošovi hlavu nebo ho sešvihat řetězem (né, vůbec nejsem brutální :-)) Ano řetězem, nebo baseballovou pálkou, nebo kladivem a nebo... to všechno Strangers nabízejí. Vůbec si Strangers v brutalitě nezadají s nějakým Mortal Kombatem, o čemž svědčí množství fatalit, které se dají samozřejmě vypnout (vhodné pro moralizující rodiče!). Perfektní pro dokreslení akce jsou zvuky a muzika, ale hlavně mluvené slovo, které výborně vybuzuje k boji. Díky výborným stereo efektům jsem se mnohokrát doslova lekl, když se na mě zprava s ukrutným řevem přiřítil hnusný skinhead. Atmosféra skutečně na jedničku.

Co říci ke grafice hry: intro a outro sice 3D modelované, ale celkem fádní a nezábavné. Obrázky v menu a mezi úrovněmi vynikající a samotná hra? Někdo může říci zastaralá grafika, ani se nechce zdát, že je to AGA. Možná, mě se ale docela líbí. Netvrdím, že je to high end SVGA grafika, ale hlavní je přeci zábava a té jsem ochoten leccos obětovat. A ta Strangers rozhodně nechybí.

Strangers podporují 10 jazykových lokalizací, mezi nimiž sice chybí čeština, ale ne nám docela blízká slovenština. Příjemným bonusem je také interaktivní mluvený manuál přímo na CD, množství obrázků a hratelných dem produktů Vulcan Software. To vše za necelých 25 liber. Doporučuji! —**JayTee**

EXCALIBUR ★★★★★ 96

Pouliční mlátička, Ablaze Ent./Vulcan Soft. 1996-97.
Minimum: A1200, 2 MB RAM, HD, 4x CD.
Doporučeno: A1230, 4 MB RAM, HD, 8x CD.
Testováno na: A1240T, 50 MB RAM, HD, 10x CD SCSI.

Big Red Adventure

ROČNÍ ČEKÁNÍ SE ROZHODNĚ VYPLATILO...

V únoru minulého roku se mi poprvé naskytla možnost zahrát si demoverzi hry Big Red Adventure - adventury od italské firmy Ludomedia Power Computing, která slibovala mnohem víc než obvyklý standard produkovaných her pro počítače Amiga v té době. Na první pohled mě zaujala jemná grafika, podpora monitorů multiscan, ntsc a pal, originální font, a především místo zápletky děje. Žádné tichomořské ostrovy, ani město budoucnosti roku 2026, ale Rusko v období po pádu komunistického impéria a rychlého rozmachu kapitalismu. Samozřejmě po ruském způsobu - jak jinak (to mi něco připomíná...). Nu, rok se s rokem sešel a konečně hraji vytouženou plnou, více než třiceti megovou verzi opravdu rudé, velké adventury. Oproti demoverzi hra je více stabilní, hudba se vypíná opuštěním hry a pro ortodoxní amigisty byl ošetřen quit (dříve „Exit to DOS", nyní „Exit to Amiga OS").

Seznámení. Hra je pojata jako čtyřdílná a je možné ji hrát nejenom od začátku do konce, jak je obvyklé u podobných her, ale také i na přeskáčku. To zejména ocení méně ostřílení hráči adventur, mající nějaký zákys, se kterým není momentálně k hnutí - je tu skvělá možnost děj přeskočit a později se vrátit. V následujících dílech jsou také mnohé věci vyjasněny a pomůže to jako částečná nápověda.

Menu. Objeví se po skromném logu firmy. Máte možnost prohlédnout si pěkné intro, nahrát jednu z uložených pozic, otevřít novou hru (díl prvý), díl 2-4 nebo ukončit hru.

Intro okamžitě odhalí podstatu záměru autorů vás svým produktem pobavit a je rozhodně na místě a povinné ho shlédnout - uvede totiž nevěřícího hráče nejprve do drsných totalitních dob Sovětského svazu, aby hned vzápětí byl přenesen a seznámen s ještě drsnější a bizarnější podobou Ruska v době popřevratové. Rusko se stává zemí neomezených možností, kde je možné smíchat všechno dohromady, co si jen dokáže, nebo spíše nedokáže člověk představit. Opravdu nikdy jsem neslyšel o nápoji Vodka-Cola (i když ve hře jsou místa, kdy jsem měl velké nutkání tento nápoj stvořit a posléze vypít), rockové kapele Rolling Soviets nebo firmě GOOD YURIJ, která místo aby vyráběla gumy pro auta, vyrábí gumy žvýkací, brrr... Hra vskutku patří mezi ty nevážné, kde je humor podstatnou složkou vyprávění příběhu. Mezi časté gagy patří zejména narážky na režim, špatná angličtina a vhodné špikovaní anglicko-ruskými fonty značek Sonya a Vanya. Právě posledně zmíněné se prokázalo být dobrou fintou, která alespoň zpočátku mate význam určitých slov. Pocítil jsem, snad poprvé, velkou nevýhodu mé kdysi dobré znalosti ruštiny, které nyní zabraňovaly pochopit význam určitého slova, než mi konečně došlo, že to co urputně vyslovuji jako „šč", je ve skutečnosti „dabl ju". Určitě tato hra přispěje ke vzniku nového esperanta pro všechny hráče Big Red Adventure po celém světě.

Ukládání pozic je možné na harddisk i disketu, cesta se definuje přes installer hry a počet pozic je pouze závislý na velikosti média. Hra Big Red Adventure je adventura, kde děj postupuje kupředu díky hned několika ovládaným postavičkám, které se v průběhu času mění. Jak doba postupuje, jednotlivé příběhy hrdinů začnou do sebe zapadat, osudy se začnou spojovat a postavičky mohou spolu diskutovat, předávat si úlohy a dokonce spolupracovat na stejné věci. Pro uvedení do celkového děje adventury, aniž bych něco závažného prozradil, jsem se rozhodl popsat každý díl zvlášť s jeho charakteristikou a hlavní postavou.

Díl první. Kremelský palác je přeměněný v muzeum, ve kterém jsou soustředěny vzácné historické předměty, včetně koruny cara Ivana Hrozného - nejvzácnějšího kousku sbírky, uložené ve vitríně společně s diamanty, perlami a šeky, čekajícími na proplacení.

Samozřejmostí je dokonalá ochrana vitríny proti možným zlodějům, stálá existence KGB, stoupenců minulého režimu, šílených podnikatelů, ale všechno je tak jak má ve správné adventuře být. Ztotožnit se s postavičkou malého zlodějíčka Douga, který touží provést něco tak riskantního, jako je krádež

tohoto klenotu a to ještě v tak „exotické" zemi, myslím není tak těžké...

Díl druhý. V následující části už nejste ten dobrý a smělý Doug, ale smutný a bezradný člen námořnické posádky Dino Fagioli. Narostly vám trochu (spíš dost) svaly, stejnou měrou ubyla inteligence a smysl

pro orientaci. Jste členem posádky ropného tankeru Potěmkin a při načerpávání zásob v jednom neznámém doku jste se prošel po městě. Poznal jste, že je snadné se ztratit a nenajít včas přístav. Aspoň pro vás, jako pro Dina, určitě. Ve městě však zas tak zle není, je tu mnoho námořníků, světských a jiných lidí s dobrým vychováním a problém se dá po nějaké době zdárně vyřešit. Škoda jen toho polykače mečů. Chudák.

Díl třetí. Ten, komu z jakýchkoliv důvodů nevyhovovaly předchozí postavy, tahle určitě sedne. Být krásnou, vnadnou ženou, která zpívá hlavní role Balšóvo Těátra a má spoustu obdivovatelů, kteří jí nosí pytle kokosových Rafaelů, jistě stojí být za to alespoň na těch pár hodin při řešení dalšího případu majora Zemana. Vaše jméno je nyní Donna Fatale a s tím Rafaelem a Zemanem jsem si to vymyslel, viděl jsem to v televizi VANA. Ale co je zde skutečná postava, na kterou cítím povinnost upozornit, je jeden z obdivovatelů vyšší vrstvy, jakýsi J. R., známý též z příležitostného nezávislého alternativního občastníku televize VANA, který způsobil v době vysílání rekordní rozvodovost a počet sebevražd (viz poslední díl), kam až vysílač VANY sahal.

Ale zpět k problému. Vy a Džejár (po sblížení už jenom Ririˊ) nastupujete do slavného Orient Expresu vzhůru dálkám a lákavým romantickým dobrodružstvím. Jenže ani ta romantika pořádně nezačala a už nastávají komplikace. Zprvu ničím nerušený výlet pokazí dva vyděrači Alex a Kos, mající ve vlastnictví fotografie s pro vás kompromitujícím obsahem. Nabízejí výměnu - tyto fotografie za tajný mikrofilm zachycující schéma procesoru nové revoluční herní konzole. Mikrofilm převáží žena - mafiánka, která je rovněž v témže vlaku. Jmenuje se Betty Molotova a její gorilí ochranka prý není z těch nejslabších. Po seznámení s ochrankou a obyvatelem kupé číslo 3 situace pro křehkou dívku už nevypadá tak hrozně, protože v nich poznáváme naše staré známé, Dina a Douga. A teď nastává to pravé - tři je víc než jeden - hrr na ně!

Díl čtvrtý. Orient Expres je v koncích a vy tentokrát jako super akční dvojka (Doug a Dino - jeden s mozkem, druhý se svaly) vyrážíte zasněženou krajinou hledat civilizaci. Nacházíte malou vesnici a v ní čarodějnici Zeldu, známou z druhého dílu. Dino ji tehdy okrádl o různé lektvary, ale ani v Rusku se krást nevyplácí a na všechno se příjde, byť až ve čtvrtém dílu. Ještě nad to se Donna ocitá ve vážném nebezpečí, a tak aby vše dobře dopadlo, je potřeba sehnat nejen náhradu za odcizené lektvary, ale i také zachránit Donnu...

Celkové hodnocení: Skvěle napsaný scénář, detailní grafika, čisté animace a pestrá, svěží hudba. Velmi rychlé a pohodlné ovládání funkcí a inventoráře pomocí pravé myšky. Obrázky mnohdy odpovídají přesné skutečnosti. Podpora multicscanu. Chvála dozněla a teď z té horší stránky. Nelze kombinovat věci z inventoráře mezi sebou přímou metodou. Většinou to není třeba, o to je hra také jednodušší, ale někdy to vyvolá pěkný zádrhel. Při použití multiscanu a nepříliš volné grafické paměti dochází k roztečení barev při okraji. Poměrně ideální se prokázalo použití NTSC. Hra občas shodí systém. V některých lokalitách je špatné ovládání postavičky levou myší. Poslední z nectností je trvalé obsazení audiokanálů i po opuštění hry, takže pokud nechcete, aby byla vaše Amiga stále němá, reset to jistí. Resumé hry 85 ze 100 je dáno drtivou převahou kladů této vtipné a neotřelé adventury, která skutečně stojí za pořízení a dohrání až do konce. —**Prófa**

EXCALIBUR ★★★★☆ 85

Adventure, Power Computing , 1997. **Minimum:** A1200, 2 MB RAM, 2x CD. **Doporučeno:** A1200, 4 MB RAM, 4x CD, multiscan monitor. **Testováno na:** A1240T-40, 16 MB RAM, 12x CD, HD, multiscan monitor.

OctaMed Sound Studio V1

O CO VLASTNĚ JDE? OCTAMED SOUND STUDIO JE PROGRAM URČENÝ K VYTVÁŘENÍ HUDBY PŘÍMO NA VAŠÍ AMIZE A TO JAKO BĚŽNÝ TRACKER, SAMPLER, NEBO JAKO MIDI SEKVENCER.

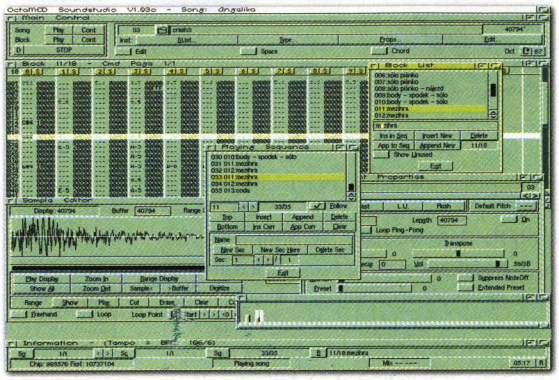
Tracker. Většina funkcí je totožná, nebo vycházející z předchozích Octamedů, a proto díky tomu Sound Studio je schopno číst a ukládat formáty jako klasický MOD (Protracker), MMD0 (MED a OctaMED), MMD1 (Octamed V3 a vyšší) a MMD2 (Octamed V5 a vyšší) (a vlastní výborný Sound Studio formát MMD3 - Joe). Nechybí specialita uložit si modul jako exe-soubor, který je možné spustit z příkazové řádky, nebo ve Workbenchi kliknutím na ikonu.

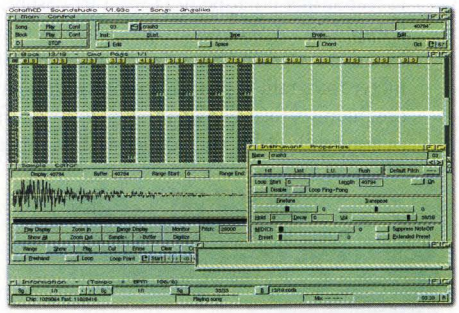
Program se chová inteligentně, a pokud tedy chci uložit skladbu odpovídající vyššímu formátu jako formát nižší, vždy se ptá jestli souhlasím např. se snížením počtu stop, vynecháním příliš vysokých not, nebo efektů. Toto se zejména hodí, když je záměrem skladatele složit skladbu s vlastnostmi Protrackeru a uložit v tomto formátu.

Programování samotné skladby po pečlivém (a bezpodmínečně nutném) prostudování návodu probíhá naprosto bez problému - u mě činila práce na jedné skladbě něco mezi 3-10 hodinami a u MIDI skladby (o tom až později) průměrně 3 hodiny. Své dělá příjemné, přehledné prostředí, dobré uspořádání lišt a jednotlivých requestrů.

Efektů program čítá opravdu hodně, např. arpeggio, slide pitch up/down, portamento, vibrato, tremolo, hold a decay, volume slide, set volume, tempo slider, protracker-style vibrato, set finetune, loop, replay line, note delay, atp. Mě osobně se nejvíce líbil nový efekt Ping-Pong smyčkování samplů, který na rozdíl od klasického smyčkování, kde smyčka se opakovaně přehrává od počátečního bodu smyčky ke koncovému, přehrával opakovaně smyčku nejprve od konce k začátku a zase zpátky. Výsledkem toho byly o dost věrohodnější simulace elektrické kytary, zejména napodobení zpětné vazby, nebo vytváření naprosto nečekaných zvuků a kompozic (např.el. piáno).

Málo platné, kdyby Sound Studio nepřineslo úplně něco extra. Tou nejzajímavější je funkce mixovaného módu, který umožňuje současné přehrávání 64 různých zvukových (i MIDI) stop současně ve stereu, a to buď přes Paulu 8-mi či 14-tibitově, nebo přes zvukové karty Toccata, Delfina, nebo MaestroPro v 16-bitové kvalitě. Zvuk lze k nepoznání vylepšit nastavením mixovací frekvence, funkcí smoothing a HQ mode. Je pochopitelné, že případná lepší kvalita bere svou daň strojovému času procesoru, proto u slabších konfigurací není možné použít funkci smoothing nebo více jak osm kanálů. Ovšem malá lahůdka i pro tyto konfigurace je nechat si song „vyrendrovat" do samplu (8 nebo 16 bitů), třeba i v té kvalitě, kterou si nemohu dovolit (smothing), a ten si potom přehrát kterýmkoliv přehrávačem samplů (Play16). (Smoothing prý nejde pořádně ani na 040... -Joe)





Sampler. Tato služba programu dosáhla takových kvalit, jako je samplování do samplovací frekvence 65535Hz, předběžného monitorování a seřízení signálu pomocí osciloskopu, možnost výběru mezi levým a pravým kanálem a nakonec to nejdůležitější - stálá sluchová kontrola. Nedejte se však mýlit prskáním a šuměním v reproduktorech při samotném samplování - i v manuálu je na to upozorněno - ve výsledné nahrávce se tyto ruchy (naštěstí) neprojeví. Maximální „bezpečná" velikost samplu, se kterou je schopno Sound Studio dobře pracovat, je 131072 bytů.

Nechybí obvyklé možnosti editace samplu, ovšem jako naprosto povedenou funkci beru automatické vyhledávání ideálních bodů smyčky (nulové body), kterou když použiji v kombinaci s funkcí fade in a fade out, nemohou se po tomto zásahu již ozývat rušivé lupance. Ukládání se děje v obvyklých formátech.

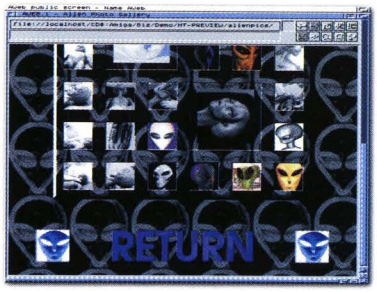
MIDI sekvencer. Popis a ovládání zhruba odpovídá tvorbě songu v podobě modulu; přímo implementovaných MIDI-příkazů je 11 (např. modulation, pitchbender), zbývající je snadné vyvolat příkazem controller number (číslo kontroleru) a posléze příkazem controller value (hodnota kontroleru). Takto je možné plně ovládnout všechny možnosti vašeho MIDI zařízení. Samozřejmostí je nastavení MIDI synchronizace, master-slave mód, start-stop povely, vyslání MIDI-resetu, atd. Ukládání se provádí ve formátu SMF-0.

Závěr. Program jsem velmi intenzivně testoval asi 2 měsíce na konfiguraci A1200, 8 MB fast RAM, k samplování jsem používal Sampler stereo-hifi od firmy Elsat a MIDI-komunikaci zajišťoval Amadeus MIDI-interface od firmy JRC. Přes MIDI jsem měl připojeny klávesy Yamaha PSR-500 a bicí Yamaha DD-14 a vše fungovalo ve vší spokojenosti. (a která veš byla spokojená? - Joe) Až mě zamrzelo, že program předčil můj zatím nedostižný hardwarový MIDI přehrávač Yamaha MDF-2 (také 64-hlasý); skladby teď musím upravovat tak, aby je chudák MDF-2 zvládl. Pro náročné hudebníky je určitě vhodné používat Sound Studio v kombinaci s programem SoundFX, který dotahuje určité editační mezery v sound editoru. Hlavní však zůstává - tento program mohu jen vřele doporučit. —**Pró**

Hidden Truth

MULTIMEDIÁLNÍ PROJEKTY

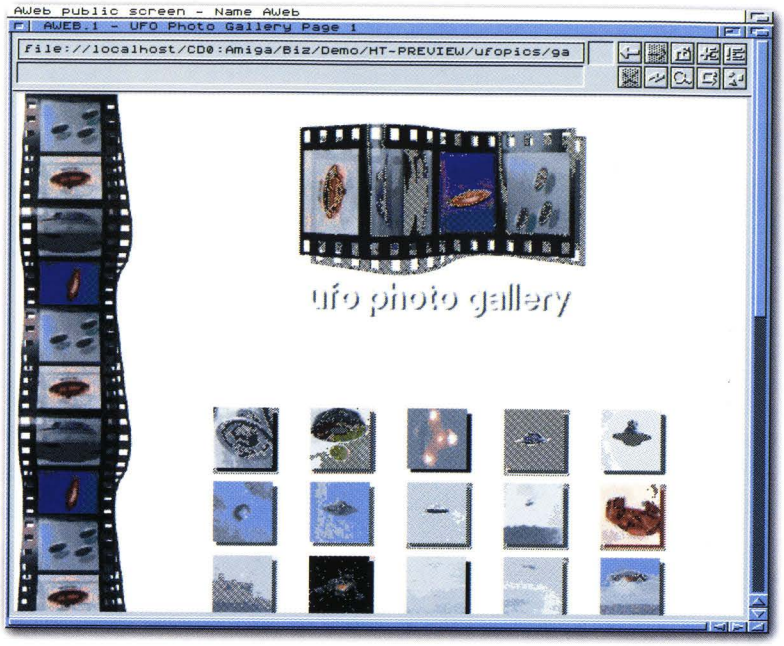
Multimediální projekty, slovníky a encyklopedie jsou na platformách MacIntosh a PC už nedílnou součástí softwarového trhu. Na Amize tomu tak od dob CDTV, na které vzniklo velké množství takovýchto projektů, není. Důvodem je pramalý zájem velkých firem jako Microsoft o tvorbu pro Amigu vůbec, jako nelukrativní platformu. Že jde udělat encyklopedii, která by byla přenositelná a kompatibilní se všemi třemi platformami, nás v tomto roce hodlá přesvědčit firma Sadeness Software. První z mnoha multimediálních encyklopedií, která nám byla do redakce zaslána na u-



kázku, je Skrytá pravda aneb vše o ufounech. Jedná se o špičkově zpracovanou souhrnnou elektronickou knihu o všem co se týká UFA, paranormálních jevů, vesmíru, únosů a vědeckofantastické literatury.

Celý projekt je tvořen formou HTML stránek, čímž je zajištěna už inzerovaná kompatibilita. Jelikož je HT vytvořen hlavně pro Amigu, CD obsahuje i dvě demoverze internetového browseru AWeb. HT je možno nainstalovat nebo číst přímo z CD. Pro rychlý start jsou zde vytvořeny kupodivu fungující spouštěcí skripty (viď Trappede2 ?), které vše usnadní. AWeb se vás zeptá v jakém rozlišení, screenu chcete prohlížet a už se jede! To mi připomíná legrační instalaci PC browserů... AWeb jede prostě přímo z CD, bez instalace. Nesmysl? Ne, to je Amiga!

Takže co na tom úžasném CD vlastně je? Krátce řečeno: tuny informací. Obrázky, články, animace a dokonce i zvuky a hudba. S těmi zvuky a hudbou je to ale trochu zapeklité. Jelikož jsem se dočetl v manuálu, že HT hraje, byl jsem překvapen, že při spuštění žádnou hudbu neslyším. Po kratším přemýšlení, jsem zkusil použít k prohlížení konkurenční browser IBrowse 1.12. Co myslíte,



že se stalo? No něco se stalo! Už při úvodní obrazovce začala hrát ponurá, ufony evokující hudba. A sakra, říkám si, AWeb neumí hrát samply. Vše se vysvětlilo poté, co jsem vyzkoušel poslední možnost. Druhou verzi AWebu, tentokráte 3.0, kterou CD v demoverzi také obsahuje. A hle, ta už to umí.

Důvod, proč autoři umístili na CD starou verzi AWebu, která nehraje, mi není znám.

Od této chvíle jsem se tedy mohl ponořit do světa tajemných záhad, pozorování UFO, únosů, vyprávění lidí, kteří byli operováni na mimozemských lodích, nálezů zbytků létajících talířů.... To vše do nejmenších podrobností. Našel jsem třeba doslovný záznam hlášení letového dispečera v Roswellu roku 1947 o tom, že vidí něco padat. Zanedlouho poté byly u Roswellu nalezeny roztříštěné kousky hmoty, která rozhodně nebyla pozemského původu...

Vedle dá se říct spekulativních dokumentů, jsou na HT zachycena i nezvratná fakta o všech planetách naší galaxie, hvězdných seskupeních a jiných astrologických aspektech. A aby toho všeho nebylo málo, přijdou si na své i milovníci sci-fi literatury a umění. Mnoho ukázek z tvorby předních sci-fi autorů a dokonce velice rozsáhlá galerie obrazů génia H. R. Gigera. Považuji se za jeho ctitele a moje sbírka obrázků obsahuje desítky fajlů, ale v HT jsem objevil další, méně známé. Dokonce jsou tu i skicy a návrhy pro film Vetřelec. Prostě nádhera!

V Anglii stojí tahle vynikající elektronická publikace 21 liber. Na to, co všechno obsahuje, je i těch 1 200 Kč díky nepříznivému kursu koruny, dost málo. Velký problém je, že díky obchodní politice českých dovozců softwaru, kteří Amigu zcela ignorují, je téměř nesehnatelná. Je sice možné si ji objednat na dobírku přímo u Sadeness, ale kolik z nás vlastní VISA kartu? —**JayTee**

EXCALIBUR ★★★★★ 99

Multimediální encyklopedie. Sadeness Software 1997. **Minimum:** jakákoliv Amiga, 2 MB RAM, HD, 2x CD. **Doporučeno:** procesor 030/50 MHz pro MPEG animace, 8 MB RAM, HD, 8x CD. **Testováno:** A1240T/40 MHz, 50 MB RAM, HD, 10x CD ROM SCSI.

BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

SVĚTOVÝ STANDARD V ČESKÝCH RUKÁCH

intel inside
pentium

ProCA Na Vinobraní 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283116-7, Fax: 02/67283120
LIBRA Electronics Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

Loga Intel Inside a Pentium Processor jsou registrované ochranné známky Intel Corp.